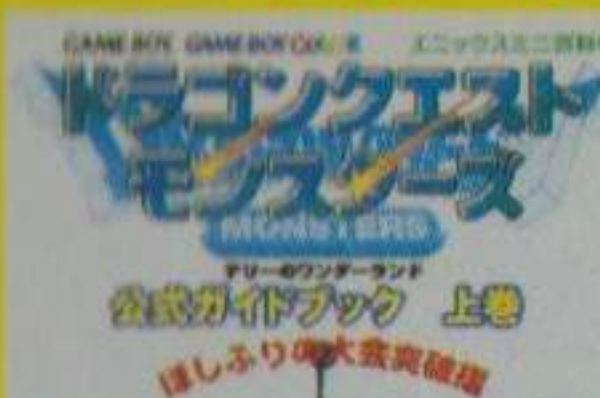


ドラゴンクエストモンスターズ
テリーのワンダーランド



公式ガイドブック上巻
エニックスミニ百科 29
～ほしふりの大会突破編～



**A6判 224P
オールカラー**

定価: 本体933円 + 税

ドラゴンクエストモンスターズ テリーのワンダーランド



公式ガイドブック下巻
エニックスミニ百科③
～究極モンスター育成編～



**A6判 240P
オールカラー**

定価: 本体933円 + 税

絶賛発売中!!



ISBN4-87025-999-0

C0176 ¥933E



9784870259997



株式会社 エニックス



1920176009333

定価: 本体933円 + 税



エニックスミニ百科

エニックス
ミニ百科
34

GAMEBOY. GAMEBOY. CoLoR

エニックスミニ百科 34

ドラゴンクエスト
モンスターズ

テリーのワンダーランド

公式ガイドブック3

最強マスター究極データブック



テリーのワンダーランド

最強マスター
公式ガイドブック3
究極データブック



「好きなモンスターに
強い特技を覚えさせたい!」

「お気に入りのモンスターで
対戦に勝ちたい!」

「絶対に対戦で負けない
マスターになりたい!!」

そんな最強マスターをめざす
キミたちはもちろん、
0歳~200歳のご老人まで
(それいいすぎ!)

すべてのマスターたちに贈る、
最強究極のデータブックだ!!

ドラゴンクエスト モンスターズ

MONSTERS

テリーのワンダーランド
こう し
公式ガイドブック3

ざい きょう 最強 きょう ぎく マスター究極データブック





ドラゴンクエスト モンスターズ

テリーのワンダーランド

公式ガイドブック3

最強マスター
究極データブック





通信対戦を制する者こそ 真の『最強マスター』だ!!



みんなは「ほしふりの大会」
はクリアした？ え、そんなの
とっくの昔にクリアしたって!?
でも、そのくらいじゃ、まだ
最強マスターは名乗れないぞ。
ホントに強いマスターは、対戦
でもゼツタイ負けないんだっ
て。みんなもガンバって最強を
めざしてみようよ!

すべてのマスターへ
～テリーより～



ドラゴンクエストモンスターズ エニックス公式ルール

ルール 1

エーアイせんとう たたか
AI戦闘で戦う

エニックスの公式ルールで
は、AI戦闘で戦うことが原
則。「めいれいさせろ」を使う
と反則負けになっちゃうぞ。

ルール 2

けいとう
モンスターの系統は
すべて違うものに!

仲間、全部違う系統じゃ
なきゃダメ。例えばスライム
とスラッピーは、一緒のパー
ティには入れられないのだ。

ルール 3

しやう
マダンテの使用は
1試合につき1回だけ

最強の特技「マダンテ」の
使用は1試合につき1回とな
っているよ。2回使用すると、
失格になるので要注意だね。

ルール 4

プラス
レベル「+」の数値に
制限なし!!

モンスターのレベルやパラ
メータには、制限がない。で
きる限り配合を繰り返して、
最強メンバーをそろえよう。

めざすは
最強の2文字!





この本の使い方



公式ルールに乗っかった、最強モンスター育成ブック!!

この本には最強のパーティを組むためのいろいろな要素が盛り込まれている。1章から3章までは、パーティを組むまでの流れ。4章は配合テクニック。そして5章では、全モンスターのデータが満載だ。この情報をどう料理するかは、プレイヤーであるキミ次第だよ!

YOU WIN!



秘伝だの かちです!

この本を読んで、どのようなパーティを組むかはキミの判断にかかってくるぞ。

1章 内容

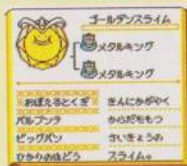
KEY WORD — キーワード —

●モンスター選び

じゃあ、どんなモンスターを選ぶ?

この章は、パーティに入れるモンスターの選び方についてのページだ。各系統ごとに全モンスターのカンタンな能力データも掲載している。これを参考に目標とするモンスターを選んでもみよう。

7ページから



成長力、それと耐性? モンスターごときを重視して

2章 内容

KEY WORD — キーワード —

●特技の選択

こんな技を見えさせるといいよ

この章は、モンスターに見えさせる特技のページ。このゲームでは基本的に配合によって、どの技でも覚えさせることができる。そこで、ここでは対戦に役立つ技だけをピックアップしていくぞ!

21ページから

えっと、マダンテにだいぼうぎょ... うーん、あとは何を覚えればいいのかしら?!



3章 内容

KEY WORD — キーワード —

KEY WORD — キーワード —

●パーティの編成

こんなパーティがオススメかな

「理想的なパーティを教えて!」というプレイヤーは、この章を参考にしてほしい。ここでは編集部オリジナルのサンプルパーティを紹介しているぞ。まずは、このパーティをめざしてみては?

41ページから



これが耐性や覚えさせる特技を厳選して組まれたパーティのひとつだぞ。

4章 内容

KEY WORD — キーワード —

KEY WORD — キーワード —

●配合テクニック

いろんな配合方法があるぞ

目的に応じた配合方法を紹介しているのがこの章。配合は最強のモンスター作りの重要なポイントになってくる。その方法を間違えないためにも、ここで配合テクニックをマスターしておこう。

51ページから



5章 内容

KEY WORD — キーワード —

KEY WORD — キーワード —

●モンスターズファイル

ベスト配合をお教えします

全215体のモンスターズファイルの章。ここではそのモンスターに関するあらゆるデータ、おすすめ配合法も掲載している。特に特技に対する耐性が一目でわかる、モンスター耐性グラフは必見だ。

59ページから



受け難がせる特技もってるから、レベルアップのときに固まなくても大丈夫!

(すべては「最強」の称号を得るための道しるべ.....)



ドラゴンクエスト モンスターズ

テリーのワンダーランド

CONTENTS

もくじ だめ!

★ エニックス公式ルール 2

★ この本の使い方 4

1章 モンスターの選び方 7 3章 パーティを作ろう 41

★ 系統別紹介 9 ★ パーティの編成 42

★ サンプルパーティ紹介 44

2章 特技を覚えさせよう 21

★ 4章 配合のテクニック 51

★ 選べる技はこれだけあるよ 22

★ 思いっく特技リスト 26

★ 覚えさせる特技の選択 27

★ 攻撃タイプ 28

★ 防御タイプ 32

★ 補助タイプ 34

★ 回復タイプ 37

★ 特殊タイプ 39

★ 5章 モンスターズファイル 59

★ モンスターズファイルの見方 60

★ モンスターズファイル 62

★ 索引 277

★ みんな知ってた? 20・40・50

第1章

モンスターの もんすたーのえらびかた

選び方

さあ冒険に
しゅっぱーつ!





おなじみのモンスターだけど磨けばキラリと光る!

スライム系

種族数

20匹

マダンテには比較的強い系統

育て方次第でエース候補に!

補助系の呪文に強い耐性をもつ。しかし、何より大きいのが『マダンテ』に強い系統だということ。これは対戦では、かなり大きなポイントになってくるぞ。また、メタル系の耐性の強さは要チェック。

おすすめ
1匹

スライム

だれもが知っている、おなじみモンスター。でも「マダンテ」を覚えるって知ってた?



おすすめ
1匹

ゴースト

メタル系の最強種族。相手のどんな呪文ももうけつけず、当然「マダンテ」にも強いぞ。



スライム系の平均耐性

能力だけでなく、見た目のカッコ良さも魅力的

ドラゴン系

種族数

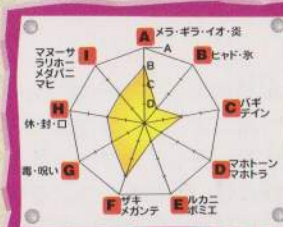
25匹



炎・雷系統の攻撃呪文には

めっぽう強い系統だが……

メラ・ギラ・イオ、そして炎系には、圧倒的に強い耐性をもつ系統。ただし、それ以外の耐性はイマイチ……。対戦用のパーティに加入するなら、一部の上級モンスターにとどめた方が無難かもね。



ドラゴン系の平均耐性

おすすめ
1匹

リザードマン

「ギガスラッシュ」を覚える貴重なモンスター。この技がほしいときにはぜひ敵に相手に!



おすすめ
1匹

しんりゅう

あらゆる耐性が優れた、ドラゴン系の最強モンスター。パラメータの伸びも抜群に良い。



簡易能力データ&索引

種族	耐性	HP	MP	攻	守	ページ	種族	耐性	HP	MP	攻	守	ページ
キングスライム	61	C	D	D	D	62	ドラゴスライム	49	D	B	D	C	72
ゴルドスライム	86	E	A	D	A	63	はくれメタル	83	E	A	D	A	73
ストーンスライム	48	D	B	D	C	64	はねスライム	46	D	E	C	C	74
スライム	41	D	C	D	C	65	バブルスライム	50	C	E	C	C	75
スライムつむり	46	C	B	C	D	66	ぶちキング	60	C	C	C	C	76
スライムツリー	48	D	C	D	C	67	ぶちスライム	46	C	E	C	E	77
スライムナイト	51	D	E	D	D	68	ホイミスライム	50	C	D	C	C	78
スライムファン	49	A	E	C	D	69	ボックススライム	46	C	B	D	D	79
スライムボーグ	53	C	C	D	D	70	メタルキング	83	E	A	D	A	80
スラッピー	47	D	E	D	C	71	メタルスライム	83	E	A	C	A	81

簡易能力データ&索引

種族	耐性	HP	MP	攻	守	ページ	種族	耐性	HP	MP	攻	守	ページ
ドラゴン	36	C	E	D	D	95	ドラゴン	36	C	E	D	D	95
ドラゴンキッズ	43	B	E	C	E	96	ドラゴンキッズ	43	B	E	C	E	96
ドラゴンマッド	41	D	E	D	E	97	ドラゴンマッド	41	D	E	D	E	97
バトルレックス	58	C	D	A	D	98	バトルレックス	58	C	D	A	D	98
フーセンドラゴン	40	C	D	D	C	99	フーセンドラゴン	40	C	D	D	C	99
フェアリードラゴン	38	C	D	C	D	100	フェアリードラゴン	38	C	D	C	D	100
ブテラノドン	38	D	C	C	E	101	ブテラノドン	38	D	C	C	E	101
ボイスンリザード	41	D	D	D	D	102	ボイスンリザード	41	D	D	D	D	102
やまたのおろち	61	C	D	C	D	103	やまたのおろち	61	C	D	C	D	103
ライバーン	44	D	E	C	D	104	ライバーン	44	D	E	C	D	104
リザードフライ	38	C	C	C	C	105	リザードフライ	38	C	C	C	C	105
リザードマン	38	C	B	D	D	106	リザードマン	38	C	B	D	D	106
リザードマン	40	D	E	D	E	94	リザードマン	40	D	E	D	E	94



覚える補助系の特技が、対戦で威力を発揮！

獣(けもの)系

種族数
25匹

ステータス変化系の特技には
強い耐性をもつ系統

獣系のモンスターは『ルカニ』
や『ボミエ』といったステータス
変化系、そして1ターン休み系の
特技に強い耐性をもつ。でも攻撃
呪文にはめっぽう弱いので、対戦
で使うなら育て方が勝負だ！

おすすめの
1匹

ユニコーン

『ホイミ』『ザオラル』といった回復
呪文を覚える。配
合相手としても使
えるモンスターだ。



おすすめの
1匹

キングレオ

獣系の弱点である
攻撃呪文の耐性も
ますます。だが最
強クラスとしては、
やや物足りない。



1ターン休み系の技に強く、早い成長も魅力

鳥(とり)系

種族数
20匹



バギとディン系の攻撃に強い、
補助系特技のエキスパート！

ディンやバギ系には強いが、メ
ロイオ系には弱い系統。なるべ
く相手の呪文は「マホトーン」な
どを封じてしまいたい。ハイレベ
ルな対戦では、最強クラスのモン
スターを育てないと厳しいかも…。

バギとディン系の攻撃に強い、
補助系特技のエキスパート！

ディンやバギ系には強いが、メ
ロイオ系には弱い系統。なるべ
く相手の呪文は「マホトーン」な
どを封じてしまいたい。ハイレベ
ルな対戦では、最強クラスのモン
スターを育てないと厳しいかも…。

おすすめの
1匹

サンダーバード

とても強力な特技
「ゴースパーク」を
覚える。レベルア
ップも早く、おす
めめの種族だ。



おすすめの
1匹

にじくじゃく

なんともいっても一
番の魅力は「マダ
ンテ」を覚える点。
耐性も全体的に強
く、イチオシだ。



簡易能力データ&索引

種族	属性	HP	MP	攻	守	ページ
アイアンタートル	42	C	E	C	C	107
アルミラージュ	38	C	E	D	C	108
アントバ	33	D	E	C	C	109
アイエティ	45	C	C	D	C	110
おおきづち	42	C	D	C	C	111
かまいたち	39	D	D	D	D	112
キャットフライ	38	C	B	D	C	113
キラエーブ	40	D	E	D	B	114
キラースコップ	42	D	D	C	C	115
キラパンサー	48	D	E	C	D	116
キングレオ	65	D	D	C	C	117
グリズリー	42	D	E	A	E	118
ゴートドン	49	D	C	C	D	119

種族	属性	HP	MP	攻	守	ページ
スパーテンツク	42	C	E	D	C	120
スカルガルー	41	D	B	C	C	121
ストロングアニマル	41	C	E	A	D	122
ダークホーン	60	C	E	D	C	123
バオーム	47	C	D	C	D	124
ビックアイ	49	D	C	D	C	125
ファアラット	40	D	C	C	C	126
フェアリーラット	42	C	E	D	D	127
ペロゴン	42	D	E	D	C	128
ミノーン	38	D	E	C	C	129
ももんじゃ	40	D	C	D	D	130
ユニコーン	50	D	D	D	D	131

簡易能力データ&索引

種族	属性	HP	MP	攻	守	ページ
あはれうしどり	38	D	C	C	C	132
おねにわとり	33	C	E	D	C	133
カシコドリ	46	D	C	D	D	134
キメラ	38	C	D	D	C	135
キラークース	42	C	D	C	D	136
サンダーバード	48	D	E	C	C	137
ダークカイト	38	C	C	C	C	138
デスフラッター	40	D	D	C	C	139
デッドベッカー	41	C	E	D	D	140
ドラキーン	33	C	E	C	D	141

種族	属性	HP	MP	攻	守	ページ
にじくじゃく	68	A	A	D	C	142
はなかわセミ	40	D	C	C	E	143
ひくいどり	47	D	D	D	C	144
ビッキー	42	C	C	D	C	145
ファンキーバード	49	D	D	C	C	146
ヘルコンドル	45	D	C	C	C	147
ホークブリザード	47	D	E	C	C	148
ミストウイング	37	C	C	C	D	149
モーザ	44	D	B	D	D	150
ロックちょう	48	A	D	C	D	151



意外にも回復役に最適な系統なのだ！

植物 (しょくぶつ) 系

種族数

20匹

呪文を封じられにくいので
パーティの回復役に！

鳥系と同様、バグ、デイン系には強い耐性をもつ植物系。マホトーンをはじめ、1ターン休み系にも強いので、パーティの回復役に最適だ。また、「わたぼう」もこの植物系に属しているぞ。



おすすめ
1匹

ローズバトラー

おすすめ
1匹

わたぼう

植物系では数少ない、攻撃タイプの特技をもつ種族。「れんぞくこうげき」を覚える。



耐性、パラメータの成長の早さ、どれをとっても最高クラス。ぜひパーティに加えたい。



簡易能力データ&索引

種族	耐性	HP	MP	攻	守	ページ
エビルシード	47	C	C	C	E	152
オニオーン	42	D	D	D	C	153
ガブリン	43	D	C	C	D	154
かりゅうそう	43	D	A	B	C	155
きりかぶおぼけ	37	C	C	E	E	156
コハクそう	41	C	C	C	C	157
サボテンボール	42	C	C	C	D	158
じんめんじゅ	51	C	D	C	C	159
ダンスキャロット	48	C	D	E	D	160
はなまどう	42	C	D	D	C	161

種族	耐性	HP	MP	攻	守	ページ
ビーンファイター	44	D	D	C	D	162
ひとくいそう	52	C	D	D	D	163
ふゆうじゅ	42	C	D	D	C	164
ヘルボックル	49	D	C	C	E	165
マタンゴ	45	D	C	C	C	166
マッドプラント	46	D	C	C	D	167
マンイーター	50	D	C	D	E	168
マンドラゴラ	49	D	C	E	B	169
ローズバトラー	64	C	A	C	D	170
わたぼう	82	B	A	C	D	171

状態異常に対する耐性がウリ

虫 (むし) 系

種族数

20匹



リリー・なんて怖くない
毒草の草さにも注目だぞ！

眠り、混乱、毒、マヒ、呪いなどの、状態異常に関する耐性はとても強い。全体的に成長も早く、育てやすい系統といえるだろう。ただし、コレといった強力種族が少ないのが難点。



おすすめ
1匹

リップス

めずかしい「ばふばふ」の特技を覚えてくれる、唯一のモンスター。お好きな人はどうぞ。



おすすめ
1匹

さそりアーマー

虫系最強の種族。耐性は全般的に強く、能力も高い。対戦向きの特技も覚えてくれるぞ。



簡易能力データ&索引

種族	耐性	HP	MP	攻	守	ページ
おとなめくじ	42	C	C	D	C	172
おとなみず	41	D	C	D	C	173
キャタビラー	40	D	E	C	D	174
キリキリバッタ	33	C	E	C	D	175
くんたいアリ	33	C	E	C	C	176
くんたいガニ	40	D	C	D	D	177
さそりアーマー	65	D	D	C	C	178
じんめんちよう	38	C	E	D	E	179
せみむくろ	41	D	C	D	C	180
ダンジョンえび	45	C	B	D	A	181

種族	耐性	HP	MP	攻	守	ページ
テールイーター	42	C	B	D	C	182
デスファレーナ	42	D	C	D	C	183
とうちゅうかそう	40	D	D	B	C	184
ドロル	45	C	B	D	D	185
はさみくわがた	40	D	E	D	D	186
ヘルホーネット	44	D	E	D	D	187
ホーンビートル	48	D	D	C	D	188
メーダ	42	C	C	D	E	189
よろいムカデ	44	D	B	C	D	190
リップス	41	C	C	C	C	191



どれを選ぶか迷うほどバラエティー豊かな系統

悪魔(あくま)系

種族数
25匹

全体的に耐性の優れた系統
特に攻撃呪文には強い！

どの攻撃呪文に対しても強い耐性
をもち『ザキ』などの即死系も
効きにくい。さらに能力の平均値
も高く、バランスの良い系統と言
えるぞ。問題なのは、飛び抜けて
強い種族がない点だけだろう。

おすすめ
1匹 アクバー

かなり優れた耐性
をもつ1匹。しか
も使える特技『せ
いしんとういつ』
まで覚えるぞ。



おすすめ
1匹 ジャミラス

「デュラン」と迷う
ところだが、超お
すすめは、この種
族に決定。決め手
は覚える特技だ。



悪魔系の平均耐性



耐性の面から見ると、ホントに苦しい系統……

ゾンビ系

種族数
20匹

状態異常系の特技は
ほぼシャットアウト！

マヌーサ、ラリホー、ザキ、メガ
ンテに強く、毒、マヒ、呪いなど、
状態異常系に対する耐性もなかなか
のモノ。しかし、攻撃呪文や1タ
ン休み系に対する耐性は弱いので
注意しよう。



ゾンビ系の平均耐性

しにがみきぞく
おすすめ
1匹 ワイトキング

「バホマラー」を覚
えるモンスター。
攻撃力もけっこう
高くなるので、配
置におすすすめ。



ゾンビ系の最強種
族で、耐性の強さ
はかなりのモノ。
さらに「バルブン
テ」も覚えるぞ。



簡易能力データ&索引

種族	耐性	HP	MP	攻	守	ページ
アークデーモン	47	D	D	C	C	192
アクバー	59	C	A	C	D	193
あくまのきし	49	C	C	D	D	194
アंकルホーン	53	D	C	D	D	195
オーガー	45	D	C	D	C	196
オーク	48	D	E	D	D	197
おおめだま	44	D	C	D	D	198
ギガンテス	46	A	A	E	E	199
きりさきビエロ	47	C	C	D	C	200
グレムリン	39	D	C	E	E	201
グレンデル	47	C	E	C	D	202
じごくのものばん	50	C	C	C	D	203
シルバーデビル	43	C	C	D	C	204

種族	耐性	HP	MP	攻	守	ページ
ジャミラス	54	D	C	C	C	205
スカルライダー	47	C	C	C	D	206
ずしおうまる	49	D	E	C	D	207
ダークアイ	46	C	C	B	D	208
デビルアーマー	46	D	E	C	A	209
デュラン	65	A	C	C	D	210
ビクシー	48	C	E	D	C	211
ひつめビエロ	39	B	E	E	C	212
ベビーサタン	43	D	E	E	E	213
ヘルビースト	45	D	B	D	D	214
メドーサボール	46	C	D	D	D	215
ライオネック	52	D	C	D	D	216

簡易能力データ&索引

種族	耐性	HP	MP	攻	守	ページ
アークゾンビ	44	C	D	C	C	217
グランドマジ	48	D	D	C	D	218
スカルスピリッツ	50	D	C	D	C	219
しにがみきぞく	49	D	C	C	C	220
えきつたしたい	39	C	D	D	C	221
ゴースト	48	C	D	C	D	222
しにがみ	51	D	E	D	C	223
しにがみきぞく	55	D	E	A	D	224
リプター	43	C	D	D	D	225
しりょうのきし	47	C	E	D	C	226

種族	耐性	HP	MP	攻	守	ページ
スカルゴン	47	D	E	C	D	227
ダーククラブ	44	C	D	C	D	228
ナイトウィフス	46	C	E	B	E	229
ボーンブリスナー	43	D	D	C	C	230
まおうのつかい	65	C	D	A	C	231
マッドロン	46	D	B	C	C	232
ママネネ	42	C	D	E	E	233
マミー	46	D	C	C	C	234
やたららす	44	D	C	C	C	235
ワイトキング	66	D	C	D	D	236



パラメータはけっこう強いけど、耐性がねえ……

物質系

種族数

25匹

なぜか吹雪系にはめっぽう強いんだ！

この系統の耐性は、種族によってばらつきが見られる。比較的、共通しているのは、ヒヤド、吹雪、ザキ、メガンテ系に強いということ。それ以外の耐性は、イマイチってトコかな……



おすすめ
1匹

うごくせきぞう

おすすめ
1匹

ゴニルデム

パラメータ成長力は抜群に良い。しかも対戦向きの特技「めいそう」を覚えてくれるぞ。



耐性の強さは???
系にも匹敵する。
さらに覚える特技もすばらしいぞ。
文句なしの1匹だ。



かん い のう りょく アンド さく いん
簡易能力データ&索引

種族	耐性	HP	MP	攻	守	ページ	種族	耐性	HP	MP	攻	守	ページ
あくまのカガミ	38	D	C	C	D	237	どろにんぎょう	38	C	E	D	D	250
あくまのつば	42	C	D	D	C	238	ネジまきどり	36	D	D	E	D	251
うごくせきぞう	49	C	B	C	C	239	のろいのランプ	42	C	C	C	D	252
エビルワンド	37	D	D	C	C	240	ばくだんいわ	46	D	C	C	D	253
おどるほうせき	40	D	C	C	C	241	バルザック	41	D	C	C	D	254
おぼけキャンダル	34	C	B	D	D	242	ひとくいサーベル	40	C	E	C	C	255
ギズモ	35	D	D	D	C	243	ひょうがまじん	42	D	D	C	C	256
キラマシシ	46	C	E	D	D	244	マドハンド	31	C	D	C	D	257
ゴルドデゴレム	78	C	D	C	A	245	ミスリードール	38	D	C	C	C	258
ゴレム	42	C	E	C	D	246	ミミック	43	A	B	D	C	259
さまようよろい	39	D	E	D	D	247	メタルドラゴン	41	C	D	D	C	260
トードンキラー	38	C	C	C	C	248	ようがんまじん	44	C	C	C	C	261
とげぼうず	36	C	D	D	C	249							



文句なしの最強系統。問題はどれを選ぶかだけ

????系

種族数

15匹

耐性に関してはパーフェクト
いれず最強の系統だ！

耐性、能力には、もはやケチのつけようがない。最強パーティを組むなら欠かせない系統だろう。耐性はこの中の、どのモンスターも高水準が重要。特技、耐性を考慮して、慎重に選ぼう。



おすすめ
1匹

ダークドレアム

おすすめ
1匹

ゾーマ

耐性、能力的には最強クラス。ただ、耐性に「わたぼう」が必要なのがネックになる。



耐性はダークドレアムとほぼ同等で、きわめて最高に近い。覚える特技も強力なモノ揃いだ。



かん い のう りょく アンド さく いん
簡易能力データ&索引

種族	耐性	HP	MP	攻	守	ページ	種族	耐性	HP	MP	攻	守	ページ
ミスターク	76	A	A	A	C	262	ミルドラス	80	D	A	A	D	272
ミスター	74	C	A	C	D	263	ミルドラス(変身)	76	A	A	A	D	273
ゾーマ	85	C	A	A	D	264	ムドー	78	D	A	A	C	274
ダークドレアム	82	A	A	A	C	265	りゅうおう	71	D	A	D	D	275
ドラムニア	78	C	A	A	D	266	りゅうおう(DRAGON)	81	D	A	C	D	276
ドラムニア(最終)	83	A	A	A	C	267							
ドラムニア(変身)	79	C	A	A	D	268							
ドラムニア	74	D	A	A	D	269							
バーボン	71	D	A	D	D	270							
バリス	74	D	A	D	D	271							



みんな
知ってた?

おすすめ

テクニク

はいこう いくせい やくだ とく じょうほう ちゅう
配合や育成にも役立つ、お得な情報を集めて
みたよ。ぜひ冒険の参考にしてね!

1 ラクチンレベルアップ!

ドラクエの世界で、経験値を
ドッサリくれるモンスターと言
えば、やっぱり「はぐれメタル」
だよね。このモンスターが出現
するのは、はいのとびらの21
階から29階の間なんだ!

りゅうお	アウバー	わたぼっ
H493 M368	H228 M486	H352 M788



たまたま どうく
さくせん にげる

1匹倒せば、約2万の経験値が
入る。これが2匹だと……!!!

2 モンスター捕獲率アップ!

お自当のモンスターを仲間
にする、とびきりの情報を教え
よう。その方法とは『アストロ
ン』を唱えること。こうすれば
味方はダメージを受けずに、3
回敵に肉を投げられるのだ!

りゅうお	アウバー	わたぼっ
H774 M847	H378 M507	H538 M546



りゅうおたちめ
からだが てつめかたまりになった!

味方が『アストロン』で固まっ
ている間に、肉を投げまくれ!

3 欲しいモンスターゲット!

他国マスターが出現したとき
は「たびのしおり」でセーブす
るといいよ。こうすれば再開す
るたびに、他国マスターのモン
スターが変化するんだ。お自当
での種族が出るまでねばろう!

りゅうお	アウバー	わたぼっ
H774 M847	H378 M511	H538 M546

他国マスターを見つけたらすぐ
に「たびのしおり」でセーブ!

第2章

特技を

とくぎをおぼえさせよう
覚えさせよう



選べる技はこれだけあるよ

⑧ 思いつく特技 (26ページ)

リストの見方 (みかた)

LV=覚える基準レベル MP=消費MP
※覚える基準レベルはパラメータにより多少前後します。

属性	特技名	LV	MP	効果
攻撃	あくまぎり	13	3	悪魔系の敵 1 体到大ダメージ。
1ターン休み	あしばらい	7	1	敵 1 体を 1 ターン行動不能にする。
防御	アストロン	16	2	味方全体が 3 ターンの間、無敵状態に。ただし行動できない。
ラリホー	あまいいき	11	3	敵全体を眠らせる。
イオ	イオ	5	5	敵全体に 25 前後のダメージ。
イオ	イオナズン	30	15	敵全体に 140 前後のダメージ。
イオ	イオラ	15	8	敵全体に 60 前後のダメージ。
補助	いきをすいこむ	18	0	自分の次のターンの息攻撃で与えるダメージがアップ
補助	いてつくはどう	21	7	敵全体にかかっている、敵に有利な効果・状態を解除する。
デイン	いなずま	11	3	いなずまを呼び、敵全体に 50 前後のダメージ。
デイン	いなずまぎり	12	3	敵 1 体をいなずまの力で斬りつける。
防御	うけながし	19	4	自分への打撃攻撃を、自分以外の敵・味方のだれかに受け渡す。
攻撃	えだはらい	13	3	植物系の敵 1 体到大ダメージ。
防御	おいかげ	12	6	術者が受ける息攻撃を、息を吐いた敵に一度だけ跳ね返す。
攻撃	おおこえでさけふ	24	8	敵のだれかを攻撃。最大 8 回連続で攻撃する。
1ターン休み	おたけび	15	3	敵全体を 1 ターン行動不能にする。
踊り封じ	おどりふうじ	17	6	敵全体の踊りを封じ込める。
メラ	かえんぎり	12	3	敵 1 体を炎の力で斬りつける。
炎	かえんのいき	11	4	炎を吐いて、敵全体に 40 前後のダメージ。
吹雪	かがやくいき	31	16	吹雪を吐いて、敵全体に 170 前後のダメージ。
バギ	かまいたち	14	3	敵 1 体に術者のレベルに応じたダメージを与える。
攻撃	がんせきおとし	17	5	岩石を落として、敵全体に 110 前後のダメージ。
補助	きあいをためる	13	3	ターンの最後に敵 1 体到大ダメージ。
回復	キアラル	7	2	味方全体の混乱状態を治療する。
回復	キアリー	6	2	味方 1 体の毒・猛毒の状態を治療する。
回復	キアリク	9	2	味方全体のマヒ・眠り状態を治療する。
攻撃	ギガスラッシュ	34	20	剣の力で敵 1 体に 380 前後のダメージ。
デイン	ギガデイン	31	15	敵全体に 200 前後のダメージ。
防御	きょうふう	20	10	いきを吐いた敵へ、そのいきを味方の人数分だけ跳ね返す。
ギラ	ギラ	4	4	敵全体に 20 前後のダメージ。

属性	特技名	LV	MP	効果
魔法	くちふえ	5	0	敵を呼び寄せる。
魔法	くちふえきく	18	6	敵 1 体のいきを封じ込める。
バギ	くらしどクロス	29	20	敵全体に 195 前後のダメージ。特にゾンビ系に効果大。
魔法	くろいきり	23	8	敵味方の呪文を使えなくする。いてつくはどうで解除可能。
魔法	けものぎり	13	3	獣系の敵 1 体到大ダメージ。
魔法	こうらがえし	13	3	虫系の敵 1 体到大ダメージ。
魔法	こおりのいき	11	4	吹雪を吐いて、敵全体に 50 前後のダメージ。
魔法	こえんふふき	21	8	吹雪を吐いて、敵全体に 100 前後のダメージ。
魔法	ゼオラル	15	10	味方 1 体を HP 半分で生き返らせるが、失敗する場合もある。
魔法	ゼオリク	28	20	味方 1 体を HP 全快で確実に生き返らせる。
バギ	ザキ	17	4	敵 1 体を即死させる。
魔法	さやうおどり	15	2	敵全体を踊りに誘い、1 ターン行動できなくする。
魔法	さまだれぎり	16	5	敵全体に斬りつける。
魔法	サムシんしょうかん	31	20	味方側にサムシンを呼び出して戦闘に参加させる。
魔法	ザラキ	25	7	敵全体を即死させる。
魔法	ジゴスパーク	35	25	地獄のいかすちで、敵全体に 250 前後のダメージ。
魔法	じぶらうづき	13	2	ターンの最初に敵 1 体を攻撃する。
魔法	しのおどり	21	6	踊りの力で敵全体の息の根を止める。
魔法	しゃくねつ	31	16	炎を吐いて、敵全体に 160 前後のダメージ。
魔法	シャナク	8	2	戦闘中は味方全員、通常時は味方 1 体の吸い状態を治療する。
魔法	しんくうぎり	12	3	敵 1 体を真空の力で斬りつける。
バギ	しんくうは	20	6	敵全体に術者のレベルに応じたダメージを与える。
魔法	すいめんがり	13	3	敵全体を 1 ターン行動不能にする。
魔法	スカル	3	2	味方 1 体の守備力をアップさせる。
魔法	スクルト	7	3	味方全体の守備力をアップさせる。
魔法	すてみ	15	1	敵 1 体到大ダメージを与えるが、そのターンに受けるダメージもアップ。
魔法	すなけむり	11	2	敵全体の攻撃がミスしやすくなる。
魔法	すべてをすいこむ	14	2	1 ターンの間、術者が敵のいきを受け止めて、敵に跳ね返す。
魔法	スライムたたき	13	3	スライム系の敵 1 体到大ダメージ。
魔法	せいしんとういつ	19	0	自分の次のターンの行動が 2 回連続になる。
魔法	せいのいのうた	28	20	次のターンに死者を復活させるが、失敗することもある。
魔法	ゾンビぎり	13	3	ゾンビ系の敵 1 体到大ダメージ。
魔法	たいあたり	13	1	敵 1 体にダメージを与えるが、自分にもダメージ。
魔法	だいでつだん	13	3	物質系の敵 1 体到大ダメージ。
魔法	だいぼうぎょ	15	3	すべての攻撃によるダメージを 10 分の 1 に軽減する。
魔法	たかくとびあがる	21	5	1 ターン目は打撃攻撃を無効化し、次のターンで敵 1 体到大ダメージ。
魔法	タツツウしょうかん	21	20	味方側にタツツウを呼び出して戦闘に参加させる。
魔法	ちからをためる	15	0	次のターンの自分の攻撃で与えるダメージがアップする。
魔法	つばめがえし	13	3	鳥系の敵 1 体到大ダメージ。

属性	特技名	LV	MP	効果
吹雪	つめたいいき	4	2	吹雪を吐いて、敵全体に20前後のダメージ。
攻撃	デアゴしょうかん	26	20	味方側にデアゴを呼び出して戦闘に参加させる。
デイン	デイン	7	5	敵全体に45前後のダメージ。
毒	どくこうげき	6	2	敵1体を攻撃し、毒に冒す。
毒	どくのいき	10	3	敵全体を毒に冒す。
メガンテ	とっこう	19	1	敵1体のHPを1にして、自分のHPも1になる。
補助	ドラゴラム	24	9	ドラゴンに変身。特技は「はげしいほのお」でつくはように。
攻撃	ドラゴンぎり	13	3	ドラゴン系の敵1体に大ダメージ。
補助	トラマナ	11	2	異世界のダメージ床をそのフロアだけ無効にする。
攻撃	なまかをよぶ	18	4	敵のだれかを攻撃。最大4回連続で攻撃する。
1ターン休み	なめまわし	8	2	敵1体を1ターン行動できなくする。
防御	におうだち	13	4	味方全体が受ける敵からの行動をみがわりする。
ラリホー	ねむりこうげき	8	2	敵1体を攻撃し、眠らせる。
呪い	のろいのことば	16	3	敵全体を呪い状態にする。
補助	バイキルト	18	6	味方1体の攻撃力が2倍になる。
バギ	バギ	3	2	敵全体に15前後のダメージ。
バギ	バギクロス	28	8	敵全体に130前後のダメージ。
バギ	バギマ	12	4	敵全体に40前後のダメージ。
攻撃	ばくれつけん	25	6	敵のだれかを4回連続攻撃する。
炎	はげしいほのお	21	8	炎を吐いて、敵全体に85前後のダメージ。
攻撃	バズしょうかん	36	20	味方側にバズを呼び出して戦闘に参加させる。
回復	ハッスルダンス	19	12	味方全体のHPを70〜80回復する。
1ターン休み	ばふばふ	11	1(2)	術者が♀の場合は1ターン休み(♂の場合はダメージ)。
特殊	バルブンテ	41	20	何が起こるかわからない。
補助	ピオラ	2	2	味方1体の素早さをアップさせる。
補助	ピオリム	6	3	味方全体の素早さをアップさせる。
回復	ひかりのはどう	24	7	味方全体にかかっている、味方に不利な効果・状態を解除する。
メラ	ビッグバン	37	30	大爆発で、敵全体に350前後のダメージ。
炎	ひのいき	4	2	炎を吐いて、敵全体に20前後のダメージ。
ルカニ	ひゃくれつなめ	14	4	敵1体を1ターン行動できなくし、さらに守備力を1にする。
ヒャド	ヒャドルコ	13	5	敵全体に50前後のダメージ。
ヒャド	ヒャド	6	3	敵全体に30前後のダメージ。
ザキ	ぶきみなひかり	15	2	敵全体が特技・呪文に弱くなる。
マホトラ	ふしぎなおどり	11	0	踊りの力で、敵1体のMPを減らす。
防御	フバーハ	19	3	炎・吹雪系の息攻撃による、味方全員のダメージを半減する。
ギラ	ベギラゴン	27	10	敵全体に100前後のダメージ。
ギラ	ベギラマ	11	6	敵全体に35前後のダメージ。
回復	ベホイミ	11	5	味方1体のHPを75〜90回復する。
回復	ベホマ	17	7	味方1体のHPを全回復する。

属性	特技名	LV	MP	効果
回復	ベホマゼン	29	36	味方全体のHPを全回復する。
回復	ベホマラー	21	18	味方全体のHPを90〜120回復する。
回復	ホイミ	2	2	味方1体のHPを30〜40回復する。
回復	ホミエ	4	3	敵1体の素早さをダウンさせる。
回復	ホミオス	8	4	敵全体の素早さをダウンさせる。
回復	マジックバリア	20	3	味方全体が特技・呪文の効きにくい状態になる。
回復	ましんぎり	16	3	敵1体に会心の一撃と同ダメージを与えるが、ミスも多い。
回復	マダンテ	39	全MP	すべてのMPを解放して、敵全体にダメージ。
回復	マヌーサ	11	3	敵全体の攻撃をミスしやすくする。
回復	まねまね	22	4	自分が受けた行動をマネして返す。
回復	マヒこうげき	10	3	敵1体を攻撃し、マヒさせる。
回復	マヒャド	26	12	敵全体に90前後のダメージ。
回復	マヒャドぎり	12	3	敵1体を氷の力で斬りつける。
回復	まふしいひかり	13	2	敵全体の攻撃がミスしやすくなる。
回復	マホカンタ	21	4	敵から受けた呪文の消費度でも跳ね返す。
回復	マホキテ	14	2	術者が受けた特技の消費MPと同じだけのMPを吸収する。
回復	マホトーン	17	4	敵から受けた呪文を一度だけ跳ね返す。
回復	マホトーン	10	3	敵全体の呪文を封じ込める。
回復	マホトラ	8	0	敵1体のMPを吸収する。
回復	マホトラおどり	13	0	踊りの力で、敵1体のMPを吸収する。
回復	みがわりきやく	10	1	敵の攻撃をかわしやすくする。
回復	みがわり	6	2	味方1体を受ける敵からの行動をみがわりする。
回復	みなごろし	13	3	敵味方のだれか1体に会心の一撃と同ダメージを与える。
回復	みえよう	27	8	自分のHPを500回復する。
回復	メガザル	33	全MP	術者は死ぬか瀕死になり、その他の味方にはベホマ・ザオリクの効果。
回復	メガザルダンス	31	全MP	仲間全員にザオリクかベホマの効果をもたらす。術者は瀕死か死亡に。
回復	メガンテ	2	1	敵全体を即死か瀕死にして、術者も即死か瀕死状態になる。
回復	メタパニ	13	5	敵全体を混乱させる。
回復	メタパニダンス	14	4	敵全体を踊りで混乱させる。
回復	メタルぎり	13	3	メタル系のモンスターにダメージを与えやすい。
回復	メラ	2	2	敵1体に10前後のダメージ。
回復	メラソーマ	29	10	敵1体に190前後のダメージ。
回復	メラミ	14	4	敵1体に80前後のダメージ。
回復	もうどくのいき	15	4	敵全体を猛毒に冒す。
回復	モシヤス	22	5	敵の1体に化け、能力値や特技もその敵と同じになる。
回復	もうはぎり	9	2	敵1体が大ダメージを与えるが、自分にもダメージが跳ね返る。
回復	やいばのぼうぎょ	15	3	打撃攻撃によるダメージを半減し、ダメージの半分を2分の1の確率で跳ね返す。
回復	やけついきき	17	4	敵全体をマヒさせる。
回復	やみのはどう	22	7	敵1体にルカニ・ホミエ・マヌーサの効果を同時に与える。

属性	特技名	LV	MP	効果
ティン	ライティン	16	10	敵全体に80前後のダメージ。
ラリホー	ラリホー	5	3	敵1体を眠らせる。
ラリホー	ラリホーマ	12	5	敵全体を眠らせる。
ルカニ	ルカナン	9	4	敵全体の守備力をダウンさせる。
ルカニ	ルカニ	5	3	敵1体の守備力をダウンさせる。
補助	レミラーマ	11	2	異世界のそのフロアの全体マップを表示。
攻撃	れんぞくこうげき	20	3	敵1体に2回連続で攻撃する。

思いつく特技リスト

属性	思いつく特技	LV	思いつく条件
補助	いてつくはどう	21	やみのはどう+ひかりのはどう
ティン	いなずまざり	12	いなずま+ちからをためる
メラ	かえんぎり	12	メラミ+ちからをためる
攻撃	ギガスラッシュ	34	かえんぎり+いなずまざり+しんくうぎり+マヒャドぎり
バギ	グランドクロス	29	ソんびぎり+しんくうは
攻撃	さみだれぎり	16	れんぞくこうげき+しつぷうづき
ティン	ジゴスパーク	35	いなずま+ギガティン
攻撃	しつぷうづき	13	ピオリム+ちからをためる
ザキ	しのおどり	21	さそうおどり+のろいのことば
バギ	しんくうぎり	12	かまいたち+ちからをためる
補助	せいしんとういつ	19	ちからをためる+いきをすいこむ+めいそう
回復	せいれいのうた	28	おたけび+ザオリク
メガンテ	とっこう	19	たいあたり+ちからをためる
回復	ハッスルダンス	19	みかわしきやく+ヘボマ
回復	ひかりのはどう	24	キアリ+キアラ+しなナク+キアリク
メラ	ビッグバン	37	イオナズン+しゃくねつ+かがやくいき
ザキ	ぶきみなひかり	15	まぶしいひかり+のろいのことば
攻撃	マダンテ	39	マヒッド+ベギラゴン+バギクロス+メラゾーマ+イオナズン
補助	まねまね	22	せいしんとういつ+モシャス
マヒ	マヒこうげき	10	どくこうげき+ねむりこうげき
ヒャド	マヒャドぎり	12	ヒャダルコ+ちからをためる
回復	めいそう	27	におうだち+だいぼうぎょ
回復	メガザル	33	メガンテ+ザオリク
回復	メガザルダンス	31	メガンテ+ハッスルダンス
防御	やいばのぼうぎょ	15	もろばざり+だいぼうぎょ
マヒ	やつつくいき	17	あまいいき+もうどくのいき
ザキ	やみのはどう	22	ボミオス+ルカナン+マヌーサ

覚えさせる特技の選択

敵のイメージしながら特技を受け継ぐ

1匹のモンスターが覚えられる特技は3つまで、と決まっている。だから、それ以上の特技を覚えたい場合は、そのつど忘れていかなければならないのだ。この選択にアタマを悩ませているプレイヤーも少なくないかな？

何でつかえる特技とは？

覚える特技は種族ごとに決まっている。だから、仲間にした時点で所持する特技を決めておけば、いざというときに悩まなくてすむぞ。では、どんな特技を残せばいいのか？ それは次のページから解説していくので参考にしよう。

りゅうお	ゴ	さそうおどり
H379	H	せいしんとういつ
M778	M	マジックバリア
ゆかいな		ぶくおつめん
おどりぞ		ベホマズ
てきまきそう		くらゐき
ほんとうに		さそうおどりぞ
おすれでも		いいですか？

レベルが上がる度に、このよう
な選択を迫られることになる……

つよさ	ベホマ
りゅうお	ザオリク
ゴールド	バイキルト
アウパー	ぶくおつめん
	ベホマズン
	ひかりのはどう
	ビッグバン
	バルブソテ



特技を大きく分類すると

ダメージ
相手に直接的なダメージを与える特技。直
接ダメージを与えるオーソ
ドックスなもののから、
呪文のように複数に効
果のあるものもある。

防御タイプ
モンスターの受ける
ダメージを小さくす
る、またはなくしてし
まう特技。もはや対戦
においては、欠かせな
い特技のひとつだ。

補助タイプ
敵、味方のステータ
スを変化させたりし
て、味方を有利にする
特技。これをうまく使
わないと、なかなか対
戦には勝てないぞ。

回復タイプ
傷ついた味方を回復
したり、ステータス異
常を回復させたりする
特技。中には味方を生
き返らせる、貴重な特
技もある。

特殊タイプ
どうなるかは運次
第。そんなギャンブル
要素の強い、少し変な
った特技。うまく展開
にハマれば、対戦にも
楽勝できるかも……。



次のページか
ら、もっとく
わしく解説す
るよ。

TYPE(タイプ)……1

攻撃タイプ

とにかく一撃でたくさんのダメージを与えたいっ！
そんな願いをかなえてくれるのが攻撃タイプの特技だ



対戦ではなんといっても
威力を重視！

通信対戦では、相当高いレベル
での戦闘が予想される。パラメー
タ最高値VSパラメータ最高値。
そんなハイレベルな戦いの勝敗を
分けるのは、強力な特技の一撃だ。

ソーゴ	しにがみ	どらご
H906 H442	H728 H218	H509 H402



しにがみは
999のダメージも うけた！

必殺の威力がここにある。

剣技系の特技

かえんぎり、あくまぎり
さみだれぎり、ギガスラッシュ…など

基本的に剣技系は、通常攻撃の延長線
上にある特技と思っている。

「あくまぎり」「だいでつだん」など、特
定の系統に威力を発揮するモノ、単純に
威力の大きい『まじんぎり』『ギガスラ
ッシュ』なども剣技系の特技だ。

おすすめはこんな技

- まじんぎり
- ギガスラッシュ
- さみだれぎり

一番のおすすめは、なん
と言っても「まじんぎり」。
攻撃力999から繰り出す
この一撃は、当たりさえす
れば即死確実だ！

ミラカサの「まじんぎり」
の威力は魅力的。たぞ！

レオ	ゴールド	ロズバト
H769 H771	H599 H599	H827 H996



ロズバトは
しんりゆうに まじんのどくどく ぎりがあった！



肉弾攻撃系の特技

とにかくとびあがる、すてみ
とっこう、ばくれつけん…など

自分の身体を武器にする、肉弾攻撃系
の特技。自己犠牲の特技「たいあたり」
や「とっこう」は、メガンテの属性をも
つのが特徴だ。その他、使用したターン
は敵の自撃攻撃を無効にする「たかくと
びあがる」など、個性的な特技が多いぞ。

りゅうお	ゴールド	アクバー
H544 H524	H589 H589	H556 H556



ゴールドは
ばくれつけんも 使えた！

おすすめはこんな技

- ばくれつけん
- とっこう
- みなごろし

確実に大ダメージを与え
る『ばくれつけん』は超お
すすめ。またランダム性の
強い『みなごろし』もすこ
し魅力的かも。



攻撃呪文系の特技

メラ、イオ、バギ、
ヒャド、デイン…など

敵の相手（メラ系はのそく）にダメ
ージを与えるのが、攻撃呪文の特徴。
ただし、「マホトーン」や「くろいきり」
が封じられてしまうと、使用できなくな
ってしまう。対戦では使いにくい特技の
ひとつかもしれない……。

しんりゅう	デュラン	おたけー
H929 H963	H827 H666	H999 H999



デュランは
ギガデインも 使えた！

おすすめはこんな技

- ギガデイン
- メラゾーマ
- イオナズン

威力で見れば「ギガデイン」
がナンバーワン。また、
「メラゾーマ」は敵単体に
しか効かないが、威力的に
は「イオナズン」より上だ。



息攻撃系の特技

口から吐くさまざまな息で相手を攻撃する特技。といっても相手に直接ダメージを与えられる息は、炎系と吹雪系の2種類しかないのだ。どちらも成長する特技で最終型までいくと、最強攻撃呪文並みの攻撃力を持っているぞ。

おすすめはこんな技

- かがやくいき
- しゃくねつ

ひのいき、つめたいいき
しゃくねつ、かがやくいき…など

しんりゆ	デュラン	わたばー
H999	H870	H999



しんりゆゆ
かがやくいきを 使った！

ねつはほろ同等の威力！

おすすめといっても基本となるのは2つの特技。やはり最強の「しゃくねつ」と「かがやくいき」のどちらかがおすすめだね。



召喚系の特技

第三者のモンスター(?)を呼び出して敵を攻撃する、少し変わった特技。特に「～しょうかん」系は、呼び出したモンスターが新たなメンバーとして戦いに参加してくれるぞ。ちなみに彼らは自分が死ぬまで戦闘に加わってくれる。

おすすめはこんな技

- おおごえでさげぶ
- バズウしょうかん
- デアゴしょうかん

サムシンしょうかん、バズウしょうかん
おおごえでさげぶ…など

しんりゆ	デュラン	わたばー
H999	H870	H999



バズウゆ
おおごえでさげぶを 使った！

手につけたモンスターも勝手に特技を使ってくるぞ

「おおごえでさげぶ」は、呼び出した仲間たちが敵を攻撃してくれる特技。最大(ランダム)で8連続攻撃までしてくれる強力技だ。



追加効果系の特技

どくこうげき、マヒこうげき
ねむりこうげき…など

通常攻撃にプラスアルファして、追加効果を与える特技だ。特にこちらの攻撃力が低いときは、おまけがつくこの特技が効果的。相手モンスターの耐性を考慮して、効果がありそうならドンドンねらっていく。

しんりゆ	デュラン	わたばー
H999	H870	H999



ふゆゆゆ
からだがしびれて うごけなくなつた！

相手マヒさせれば、対戦では勝ったも同然！

おすすめはこんな技

- マヒこうげき
- ねむりこうげき

相手に追加効果が決まったときのことを考えると、やはり「マヒこうげき」がもっとも強力。「ねむりこうげき」も捨てがたい。



特殊攻撃系の特技

グランドクロス、かまいたち
ジゴスパーク、マダンテ…など

魔法のように呪文ではない特技が、この特殊攻撃系。複数の敵を攻撃できる強力な技だが、「マホトーン」でも封じられないのだ。とくに「マダンテ」の破壊力は異常クラス。MP999の状態を使えば、相手手段なしではまず生き残れないぞ。

ふゆゆ	りゆうゆ	ハンナ
H999	H870	H 889



ばうせうした まりやくが ばつてつめ おにす！

公式ルールでは「マダンテ」の使用は1回きりだぞ。

おすすめはこんな技

- マダンテ
- ビッグバン
- ジゴスパーク

「マダンテ」は文句なしにおすすめ。それ以外も「ビッグバン」「ジゴスパーク」などは、ぜひ覚えさせたい特技だぞ。



TYPE(タイプ)・・・

2

防御タイプ

対戦相手の猛攻をしのげば、反撃のチャンス！
鉄壁の守りの先に勝利が見える!!



「防御こそ最大の攻撃」

対戦勝利のカギは防御にあり！

たとえどんなに優勢だったとしても、『マダンテ』を1発くらえば味方は全滅。そんな悲劇を招かないためにも、防御タイプの特技はゼットイに欠かせないのだ！

しんりゆ デュラン わたばー
H923 H831 H999
H963 H612 H996



デュランは
6の ダメージも うけた！

るための特技だ。

打撃防御系の特技

いわゆる打撃攻撃に有効な防御手段。防御力そのものをアップさせる「スクルト」などが、その代表技だ。ただし、これらの特技では、呪文や息などは防げない。対戦では、呪文・息防御系の特技と併用して使っていくといいぞ。

におうだち、スクルト
うけながし、やいばのぼうぎょ…など

ゾーマ さきり のろ
H981 H395 H123
H999 H347 H123



ゾーマめ
しゅりやうが 196ふた！

対戦開始と同時に使ってくる呪文だよね。

おすすめはこんな技

- スクルト
- におうだち

味方全員の防御力を上げる「スクルト」は、特に対戦で効果大。この効果は「いてつくはどう」などで消されない限り有効だぞ。



呪文・息防御系の特技

フバーハ、マジックバリア
マホカンタ、きょうふう…など

呪文や息攻撃によるダメージを防ぐ防御手段。「フバーハ」は息攻撃、「マホカンタ」は呪文に効果がある。対戦でこの能力を発揮する特技で、特に「マジックバリア」はあの「マダンテ」の威力すら抑えてくれるぞ。

りゅうお ゴールド アクバー
H719 H599 H582
H824 H599 H582



りゅうお
マジックバリアも とらえた！

「マダンテ」の威力も半減！

おすすめはこんな技

- マジックバリア

「マジックバリア」は、モンスターへの耐性そのものを強くする特技。ようするにこれひとつで、息や呪文のどちらにも対応できるのだ。



完全防御系の特技

アストロン、だいぼうぎょ…など

無敵だろうが、打撃だろうが関係ナシ。あらゆる攻撃に対して、効果のある防御手段がこれだ。この特技を使っていれば、「マダンテ」によるダメージは最小限に抑えられる。いわば究極の防御系特技だといってしまってもいいぞ。

ジャ ゴーら あかし
H499 H599 H392
H499 H599 H392



ジャは
549め ダメージも うけた！

「だいぼうぎょ」でこの通り！

おすすめはこんな技

- だいぼうぎょ

対戦をするパーティにとって、ゼットイ必要な特技が「だいぼうぎょ」。ありとあらゆるダメージを10分の1に抑えられるのだ。



TYPE(タイプ)・・・

3

補助タイプ

じつは通信対戦攻略のカギを握っているのは、この補助タイプの特技なのかもしれない！



味方を有利に相手は不利に
それが補助タイプの重要任務！

こちらのパラメータをアップさせ、相手はダウンさせる。そんな役割を果たすのが、補助タイプの特技。少しでも戦闘を有利にするためには必要不可欠だ。

レオ	ゴールド	ロズバト
H577 M757	H528 M533	H999 M960



レオは
さぞおどろ毛 おどった！

ステータス変化(味方)系の特技

バイキルト、ピオリム…など

味方の能力を大幅にアップさせ、戦闘を有利にする特技。本当なら「スクルト」もこの種類だけど、防御的な意味が強いので防御系に分類している。対戦では、敵に効果を与えるより、味方のパラメータを上げた方が確実な作戦だ。

りゅうお	ゴールド	アクバー
H824 M829	H829 M829	H824 M824



スラマシバに
6.40のダメージ！

バイキルトがかかっている状態は、通常攻撃もこの威力でい

おすすめはこんな技

●バイキルト

単純に攻撃力を2倍にしてくれる「バイキルト」がおすすめ。これさえあれば、通常攻撃が会心の一撃なみの破壊力をもつぞ。



ステータス変化(敵)系の特技

ラリホーマ、ルカナン
ボミオス、もうどくのいき…など

相手の能力を下げたり、眠りなどの状態異常をひきおこす特技。これが決まれば、対戦では相当味方が有利になるぞ。特に毒方のステータス変化系と合わせて使えば、効果は倍増だ。対戦用にぜひ覚えたいね。

ふゆじゆ	りゅうお	ハンナ
H994 M984	H816 M849	M 88



ふゆじゆの ゆびから
やみのほどうが ほとほしてる！

複数の補助呪文の効果をもつ「やみのほどう」に注目。

おすすめはこんな技

- いてつくはどう
- やみのほどう
- ふきみなひかり

対戦では「いてつくはどう」は重要な特技。相手有利の効果は、これで消し去ってくれるぞ。また「やみのほどう」もあると便利！



封じる系の特技

マホトーン、くろいきり
おどりふうじ、くちをふさぐ…など

封じや嵐、踊りを封じたり、敵の行動をストップさせる特技。対戦では、相手や戦法によって使い分ける「かけひき」も重要になってくる。なかでも1ターン行動ができなくなる特技は、対戦で決まれば勝敗を左右することもあるのだ。

モービ	しにがみ	どろご
H432 M432	H529 M529	H422 M422



ネグツメ
じゅもんも ふうじこめた！

相手が得意にしている特技を、封じてしまおう！

おすすめはこんな技

- くろいきり
- マホトーン
- おどりふうじ

「くろいきり」を使うと、敵味方がかわらず呪文が使用不可になる。うまくすると、相手の回復手段を封じることにもなるぞ！



おど けい とく ぎ 踊り系の特技

メダパニダンス、しのおどり
さそうおどり、ハッスルダンス…など

「ダンス」や「おどり」のつく名前が自印。
一応補助系に入れているが、攻撃や回復
の役割をもつ技もあるのだ。呪文が封じ
られたときは、これで代用しよう。

ちなみにこれらの技は「おどりふうじ」
によって、すべて使えなくなってしまう。

おすすめはこんな技

- さそうおどり
- ハッスルダンス

「さそうおどり」は、ゴール
デンスライムのような最強
クラスの種族にも効く場合
があるぞ。対戦でもぜひた
めてみよう！



しお	ゴールド	ロズバト
H953	H953	H953



しんりゆうは
つられて おどってしまった！

てしなう「さそうおどり」

とく しゅ ぼ じょ けい とく ぎ 特殊補助系の特技

せいしんとういつ、マヌーサ
まぶしいひかり、ドラゴラム…など

これまで紹介してきた補助タイプのど
こにも属さないタイプ。『マヌーサ』など
はステータス変化系にも思えるが、能力
値をダウンさせるワケではないので、こ
ちらに含んでいる。『せいしんとういつ』
は攻撃タイプの技との連携で使おう。

おすすめはこんな技

- せいしんとういつ

次のターンに2回行動で
きるようになる『せいしん
とういつ』が超おすすめ。
威力の大きい特技を連続で
繰り出せるぞ！



クジャク	ゾーマ	マヌーサ
H333	H436	H347



ゾーマは こころを
しずめて しゅうあやうした。

「せいしんとういつ」

TYPE(タイプ)…… 4

回復タイプ



傷ついて倒れた味方を癒しの力で回復させる。
これまた戦闘の必需品ともいえる特技だ

この特技なしには、対戦の
勝利などありえない！

傷つけると攻撃タイプの特技が
使えても、それほど大きな支障は
ない。だが、回復タイプの特技が
ないと対戦で勝つことは、かなり
難しいハズだ！

りゅうお	ゴールド	アウバー
H553	H527	H555
H824	H865	H555



ゴールドは
ベホマズンね と怪れた！

みんなが瀕死のダメージでも
「ベホマズン」があれば大丈夫。

いりやう かいふく けい とく ぎ HP回復系の特技

ベホマ、ベホマズン
めいそう……など

受けたダメージを治療して、HPを回
復させる特技。味方全員、味方単体、術
系専用など、回復対象は技によってさま
ざまだ。ちなみに「めいそう」は呪文で
も使ってもいいので、ゼッタイに封じら
れることはないぞ！

おすすめはこんな技

- めいそう
- ベホマズン
- ベホマ

基本的にどの回復技もお
すすめ。対戦では呪文が使
えない場面も出てくるので、
『めいそう』を覚えさせて
おけば安心だね。



りゅうお	ゴールド	アウバー
H478	H553	H555



りゅうおの 必ズが
あふあふ ぷきぷきして！

HPを500回復する「め
いそう」
対戦向きの特技だ。

マジックパワーがいふくけい とくぎ MP回復系の特技

マホトラ、マホキテ…など

特技の使いすぎで少なくなったMPを回復する(敵から奪う)特技。冒険が長引いたときや「マダンテ」を使ったあとは、これでMPを回復するといふぞ。

ただし対戦で使う場面は、それほど多くないかもしれない。

おすすめはこんな技

●マホトラ

補助タイプに入れた「マホトラおどり」と「マホトラ」はまったく同じ効果。呪文が封じられているときは、踊りの方で回復しよう。



しん	高イカッ	ドラ
H999	H183	H195



ドラは
2HP すいどった!

回復するMP量は、相手のLVに応じて変化する。

じょうたいがいふくけい とくぎ 状態回復系の特技

キアラル、ザオリク
ひかりのはどう、シャナク…など

毒やマヒなどの状態異常を回復させたり、死亡した仲間を蘇らせる特技。対戦で特に重要なのは、「ザオリク」や「せいいいのうた」などの蘇生させる特技だ。できればパーティ全員に覚えさせておきたいね。

おすすめはこんな技

- ザオリク
- せいいいのうた
- ひかりのはどう

「ザオリク」は100%成功するが、呪文を封じられると使えなくなる。対戦では「せいいいのうた」の方が実用的なのかも。

仲間を蘇らせる特技。

ソーゴ	しにがみ	どろご
H442	H524	H382



ソーゴは
いきかえった!

TYPE(タイプ)…5

特殊タイプ

何が起るかかわからない。ランダム要素で勝負は決まる。運が良ければ、勝利はキミの手に!



どのタイプにも当てはまらない
それが特殊タイプの特徴だ

あるときは攻撃、そしてあるときは回復。運次第で効果が変わる不思議な特技だ。ただし、あまりにもランダム性が強いいため、対戦での実用性はクエスチョン?

レオ	ゴールド	ローズバト
H852	H528	H922
H767	H928	H950



ゴールドは
バルブンテを とらえた!

何が起るか、使ってみないとわからないぞ!

じょうしゅけい とくぎ 特殊系の特技

バルブンテ、モシャス、
マネマネ…など

これまで紹介してきた、どのタイプにも当てはまらない個性的な特技。相手が強いほど効果的な「モシャス」、受けた特技をやり返す「マネマネ」、そして何が起きるかかわからない「バルブンテ」など。どれもひとくせある特技ばかりだぞ。

おすすめはこんな技

- マネマネ
- バルブンテ

おすすめは「マネマネ」。耐性の強い種族ならダメージを受けずに反撃(マネ)ができるぞ。ただし、一部マネられない技もある。

ゾーマ	クジャク	のろ
H989	H315	H122



あかしは
ゾーマに 使った!

戦力差が歴然のときは「モシャス」を狙ってみよう!



みんな
知ってた?

強力な技の組み合わせ
特技を利用した効果的な連携攻撃。もちろん
対戦のときにも有効なものばかりだぞ！

1 ふきみなひかり+やけつくいき

まず相手の耐性をダウンさせて
おいて、マヒなどの状態異常を与
える連携。『ふきみなひかり』が
効いた場合はどんな特技も効果が
アップ！ 普段は効きにくいマヒ
系の攻撃も決まりやすくなるのだ。

ミストウ わたばー しんりゅ
H233 H333 H333



ミストウは
ふきみなひかりも 効いた！

2 せいしんとういつ+ばくれつけん

『せいしんとういつ』を使った連
携。どんな特技でも2回連続で出
せれば強力だが、『ばくれつけん』
の合計8発の攻撃は強烈！ この
他にも、『おおこえでさけぶ』など
と組み合わせても面白いかも。

わた しんりゅ ジャ
H333 H333 H333



わたは こころも
しずめて しゅもゆるした。

3 バイキルト+ばくれつけん

単純に攻撃力2倍+連続攻撃の
組み合わせ。たとえパラメータが
最高値の敵でも、たいてい即死さ
せられるほどの超威力を誇るぞ。
A1がこの連携を使ってくれるこ
とを祈ろう！

わたばー ゴーら デュラン
H333 H500 H333



ゴーらの
こころがきよくが 2回にわたって！

第3章

パーティを
ばーていをつくらう
つくらう

系の技これさえあれば……

で使えれば強力になる！

イキルトは欠かせないよ。



パーティの編成

(モンスター+特技)×3匹=∞(無限大)

強いパーティを組むためには、2つの大きなポイントがある。

- ①種族のもつ耐性の強さ。
 - ②役割に応じた効果的な特技。
- この①と②を兼ね備えたモンスターが集まれば、対戦でもかなり強力なパーティとなる。さて、キミのパーティはどうか？

パーティ編成の1カギ

耐性の優れたモンスターをピックアップしよう！

どうせなら弱点の少ないモンスターを選びたいよね

たとえばイオナズンをくらったとき、3匹の受けたダメージにはバラつきがあるはず。このダメージの差が「耐性」の強さなのだ。パーティに入れるモンスターを選ぶときは、まずこの耐性からチェックしよう。ホントに強い種族は、呪文はまったく効かないほどだぞ！

その他の優秀モンスター

わたぼう、しんりゅう、メタルキング、ゴールデンゴレム、ダークドレアムなど

りゅうお	わたぼう	やまター
H774 M847	H999 M999	H417 M216



せいしんとういつ
マジックバリア
びくおつけん
ベホマズン

の組み合わせは無限に広がる！

耐性の強いモンスターランキング ベスト

★★★★★3★★★★★

1 ゴールデンスライム
★86耐性ポイント★

2 ソーマ
★85耐性ポイント★

3 デスタムア (最終) など
★83耐性ポイント★

パーティ編成の2カギ

パーティ内の役割分担を考えて特技を覚えさせていこう！

にはともあれ「マダンテ」は絶対不可欠な特技

このゲームには、じつにたくさんの特技が登場する。しかし戦で効果的な特技というのは、ある程度の数にしぼられていく(むしろは2章を参照)。そんな特技の中でも『マダンテ』の威力だけは別格だ。そのため、公式ルールで使用回数が制限されているほど。この技だけは必ず覚えさせておこう。

これだけは覚えさせておきたい特技

攻撃タイプ	マダンテ、ビッグパン、ばくれつけん、など
防御タイプ	だいぼうぎょ、マジックバリア、など
補助タイプ	くろいきり、バイキルト、せいしんとういつ、など
回復タイプ	ベホマズン、ザオリク、めいそう、せいれいのうた、など

パーティ編成の3カギ

相手マスターの編成を予測して、こちらのパーティを考えよう！

ゴールデンズライムには、さもうおどりが有効

どんなに強い耐性をもつ種族でも、たいてい弱い部分をもっている。そこで相手が出てきそうな種族の弱点をアタマに叩き込んでおくといいぞ。

たとえばゴールデンズライムは耐性、意には完璧な耐性をもっている。しかし、よく見ると「ターン休み系」には、つけ込む術がありそうだ。

ジャ	デュラン	ゴースト
H999 M999	H837 M870	H596 M596

ゴーストはつられておどってしまった！

あの「わたぼう」すらルカニボミ系にいった弱点がある。「ひやくえつ」なめて攻める！

ジャ	デュラン	ゴースト
H999 M999	H837 M870	H596 M596

わたぼうはどっけだ！ たってしまった！

相手の弱点となる特技を覚えさせておくのもひとつの手だ！

サンプルパーティ 1

バランス重視型

あらゆる戦況に耐えうるオーソドックスな編成

3匹がそれぞれ「攻撃」「防御」「回復」「補助」のどの役目でも行えるパーティだ。どんな相手でもつねに安定した力を発揮できるため、対戦相手のわからない大会などに向いている。

文字通り、攻守のバランスがもっともとれているパーティと言えるぞ。

わたぼう	ゴース	ずたむし
H999	H999	H999



わたぼう	ゴース	ずたむし
しずかに	めいそう	はじめる

どんな展開にでも対応できるよう、バランスのとれたパーティをめざす。

特技の覚えさせ方

攻撃、補助、防御、回復を
バランスよくもたせる

いわゆる万能モンスターをめざすためには、特技もバランスよく覚えさせなくちゃダメ。特にHP回復と蘇生させる特技、さらに『だいぼうぎょ』は、3匹全員にしっかり覚えさせておこう。

また、切り札の『マダンテ』は、2回目の使用を防ぐため、ひとりだけに覚えておくのがベストの選択だ。

この中からチョイス!

攻撃	●マダンテ ●ビッグバン ●ジゴスパーク	●ギガスラッシュ ●グランドクロス ●ばくれつけん
補助	●せいしんとういつ ●バイキルト ●さそうおどり	●やけつくい ●ひゃくれつなめ ●くろいきり
防御	●だいぼうぎょ ●マジックバリア ●おどろふうじ	●くちをふさぐ ●スクルト ●マホカンタ
回復	●ベホマ ●ベホマズン ●ザオリク	●せいれいのうた ●めいそう ●ひかりのはどう

こんなパーティはいかが?



わたぼう



ゴールデン
スライム



デスタムーア
(最終)

所持特技	●めいそう ●ザオリク ●マダンテ ●おうち ●だいぼうぎょ ●せいれいのうた ●ひゃくれつなめ ●バズカ ●くろいきり ●ハッスルダンス
------	--

相手の出方にに応じて
さまざまな対応が可能

序盤はわたぼうで攻撃、ゴールデンスライムを防御・回復としてデスタムーアを補助し、デスタムーアが『バイキルト』や『くろいきり』をうまらせてくれば、作戦を変更。ゴールデンスライムも攻撃に回して、『マダンテ』の発動を待ち、それでも全滅させられなから全員攻撃あるのみだ。

わたぼう	ゴース	ずたむし
H999	H999	H999



わたぼう	ゴース	ずたむし
いざかえった!		

「マダンテ」は残りMPが多い時に使いたい。

わたぼう	ゴース	ずたむし
H999	H999	H999



わたぼう	ゴース	ずたむし
ぼうそうした まりよくが		

相手の「マダンテ」には、すくなくとも1匹は生き返らせよう!

●その他のパーティ編成例●

1	ダークドレアム	ゴールデンスライム	にじくじゃく
2	デスタムーア(最終)	ゴールデンスライム	しんりゅう
3	ゾーマ	ゴールデンスライム	わたぼう

サンプルパーティ 2

こうげきじゅうしがた 攻撃重視型

いちげきひつさつ とくぎ て たんきせせん へんせい
一撃必殺の特技を手に、短期決戦をねらう編成

攻撃2匹、防御・回復1匹の割合で、積極的に攻撃を繰り返すパーティ編成。どのモンスターも一撃必殺の特技を覚えているところが大きな特徴だ。このパーティの場合、どちらかといえば短いターンで決着がつくことが多い。せつかちな人におすすめだ。

ゴース	わた	デスタム
H576	H999	H999



どこからともなく 除かまたあが
あらわれた!

決めれば大きい『まじんぎり』や『おおごえでさけが』で攻めろ!

特技の覚えさせ方

即死系、一撃の威力の大きい
特技をメインにもってくる!

覚えさせる特技のタイプは、バランス重視に似ているが、攻撃系の特技に特徴がある。それは一撃の威力を重視している点だ。『マダンテ』は当然として、『まじんぎり』『おおごえでさけが』は確実ではないが、相当大きな破壊力を秘めている。さらに『せいしんとういつ』『バイキルト』を修得させれば、まさに「一撃必殺」のパーティだ。

この中からチョイス!

こうげき 攻撃	●まじんぎり ●ばくれつけん ●マダンテ	●おおごえでさけが ●ビッグバン ●バズウしょうかん
たすけ 補助	●せいしんとういつ ●バイキルト ●おどりふうじ	●のろいのことば ●しのことは ●くろいきり
ぼうぎょ 防御	●だいぼうぎょ ●マジックバリア	
かいふく 回復	●ベホマズン ●ベホマ ●めいそう	●ザオリク ●せいれいのうた ●ひかりのほう

こんなパーティはいかが?

 ゴールドスライム	 わたぼう	 デスタムア (最終)
●めいそう ●だいぼうぎょ ●おどりふうじ ●ビッグバン ●マジックバリア ●ばくれつけん ●せいしんとういつ ●まじんぎり	所持特技 ●めいそう ●だいぼうぎょ ●おどりふうじ ●ひかりのほう ●マダンテ ●ザオリク ●せいしんとういつ ●せいれいのうた	所持特技 ●めいそう ●だいぼうぎょ ●せいしんとういつ ●ビッグバン ●ばくれつけん ●まじんぎり ●バイキルト ●のろいのことば

とにかく当たりさえすれば
夢で終わる超破壊力!

仲間は相手の「マダンテ」を無効にするため、わたぼうは「だいぼうぎょ」に専念しよう。それ以外の2匹は、ひたすら攻撃を補助だ。「バイキルト」が使えるなら、「さみだれぎり」や「ばくれつけん」の威力は飛躍的にアップ。これがヒットすれば、間違いなく相手を一撃で倒れるぞ。

ゴース	わた	デスタム
H576	H999	H999



ばくちやうした まりえいが
ばくれつけん ねこす!

「まじんぎり」の破壊力はとてつもない! ヒットすることゝなす!

ゴース	わた	デスタム
H576	H999	H999



ゴールドに
1035の ダメージ!

●その他のパーティ編成例●

1	ダークドレアム	にじくじゃく	しんりゅう
2	ゴールドスライム	しんりゅう	わたぼう
3	ゴールドスライム	デスタムア(最終)	ゴールデンゴレム

サンプルパーティ 3

いっばつねら がた 一発狙い型

だいぎゃくてんぼざ へんしゅうぶ
イチカバチかの大逆転技をもつ、編集部オリジナル編

思い入れのあるモンスターたちを選び、ジャンプ性の高い技で勝負をかけるパーティ編成。最強クラスの種族はあえて無視しているので、耐性の面には少し不安がある。

でもどうせ対戦するのなら、自分の好きなモンスターで戦いたいよね！

▶ ぶき どうぐ G 3299
とくご さくせん



カブチス H:1256 L:1402
ヒメ H:1112 M:1299 H:1240

どうせならプレイヤーの思い入れのモンスターで戦いたいもんね！

特技の覚えさせ方

長期戦になつては不利
短期決戦用の技で勝負だ！

攻撃タイプの特技は、どれも「イチカバチか」的なモノばかり。当たれば大ダメージだが、連によるところが大きいぞ。

『だいぼうぎょ』を入れてもいいけど、この際相手の「マダンテ」は無視して、「使われたら負け」ぐらいの覚悟でのぞんだ方がいいかも。あと、面白いのは『モシャス』と『バルブンテ』。いい効果が出るのを期待しよう。

この中からチョイス！

●まじんぎり ●とっこう
●マダンテ ●みなごろし
●しのおどり ●さみだれぎり

●バルブンテ
●モシャス
●マネマネ

●だいぼうぎょ ●ぶきみなひかり
●マジックバリア ●やみのはどう
●いてつくはどう

●ベホマズン ●ひかりのはどう
●せいれいのうた ●めいそう
●ザオリク

こんなパーティはいかが？

		
スライム	ドラキ	ギガンテス
所持特技 ●まねまね ●ザオリク ●とっこう ●みなごろし	所持特技 ●モシャス ●ひかりのはどう ●いてつくはどう ●だいぼうぎょ	所持特技 ●モシャス ●ひかりのはどう ●いてつくはどう ●だいぼうぎょ

そして「マダンテ」は抜きに
いたパーティ編成例！

「なぜギガンテスが？」などという疑問はとりあえず許して、それよりポイントは「マダンテ」を入れてないところ。

どうせあまり使ってくれないのだから」とパーティを作った人は言ってるけど……。

基本的には「ガンガンいこうぜ」が「いろいろやるうぜ」を無視。「バルブンテ」にかけろ。

あかし マシン ネグツ
H999 H999 H368



あかしは
りゆう別に ばけた！

あかし マシン ネグツ
H999 H491 H368



ぶゆじゆは
すべての裏よりよく ちとぎはばたいた！

「モシャス」で強いモンスターに
変身できれば、しめたモノ！
特技もコピーするぞ。

相手に「マダンテ」を使われたら、負けは決定！それまでに決着をつけなきゃダメなんだ！

●その他のパーティ編成例●

スライム	ドラキ	おおなめくじ
メタルスライム	メタルドラゴン	さそりアーマー
キングスライム	キングレオ	ワイトキング



みんな
知ってた?

モンスターの性格

下の表はモンスターの「性格の変化」と「作戦の従いやすさ」の両方の意味をもっている

さくせん	ガンガン	いろいろ	いのち	さくせん	ガンガン	いろいろ	いのち
ねっけつかん	○	○	○	あわてもの	△	×	△
だいたんふてき	○	△	○	がんこもの	△	○	×
いのちしらず	○	×	○	ひねくれもの	△	△	×
いっぴきおおかみ	○	○	△	わがまま	△	×	×
みえつぱり	○	△	△	にんじょうが	×	○	○
らくてんか	○	×	△	ゆうじゅうふだん	×	△	○
うぬぼれや	○	○	×	うっかりもの	×	×	○
たかびしゃ	○	△	×	ぬけめがない	×	○	△
ちよつとうしん	○	×	×	のんきもの	×	△	△
れいせいちんちゃく	△	○	○	おひとよし	×	×	○
きまくれ	△	△	○	こうかつ	×	○	×
おせっかい	△	×	○	おくびょうもの	×	△	×
きれもの	△	△	△	なまけもの	×	×	×
ふつう	△	△	△	—	—	—	—

1 性格の変化

上の表を「性格の変化」という面から見た場合は、○（その作戦を十分選択）～×（その命令が不足）という見方ができる。また、下の表を見てもらえわかるように、本を使っても性格を変えることができるぞ。

ほん	ガンガン	いろいろ	いのち
ぼうけんたん	↑アップ		
こわいなしのほん	↓ダウン		
やさしくなるほん			↑アップ
ずるっこのほん			↓ダウン
あたまでかえるほん		↑アップ	
ユーモアのほん		↓ダウン	

2 命令のききやすさ

上の表を性格別「作戦の従いやすさ」と見る場合、○（とても従いやすい）～×（従いにくい）という見方もできる。ようするに「ねっけつかん」なら、どの作戦にも従いやすいということを示している。

わたばー ゴースト デュラン
H3333 H599 H8333

わたばー 

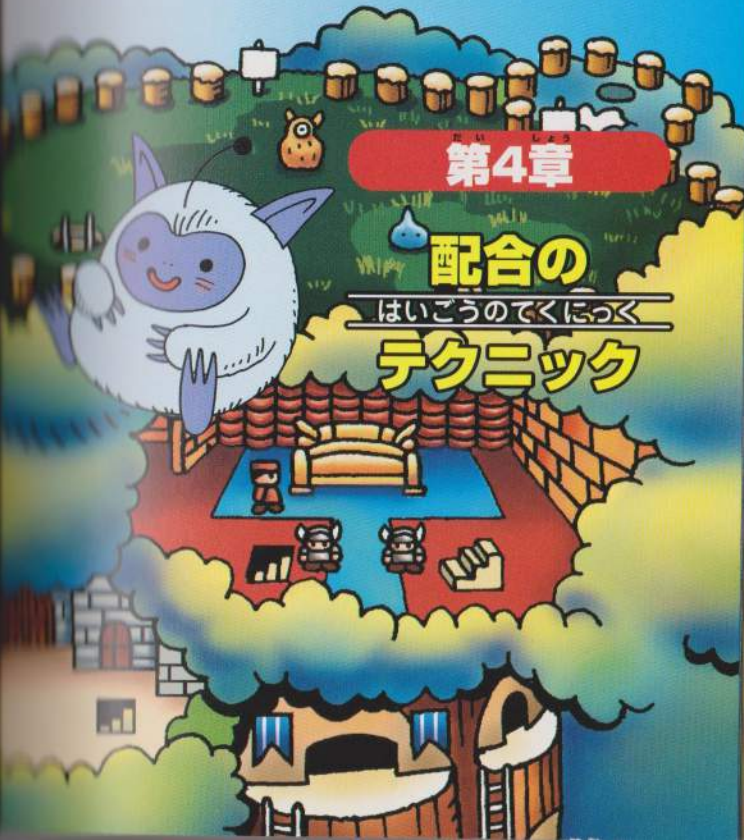
●ガンゴへいこうぜ
いろいろやるうぜ
いのちあめいしに
めいめいさせる

第4章

配合の

はいごうのでくにつく

テクニク





はいこう 配合のテクニック



配合を繰り返して、めざすはパラメータMAX

モンスターは配合を重ねるたびに最高LVの上限がアップするよね。これは「+」の数字にあらわされるので、この数字が大きいほど強いモンスターと言えるぞ。

また配合時には、種族の耐性が強くなることもあるのだ！

目標モンスターを決めたら

配合ルールをシミュレートしよう

目標とするモンスターを決めたなら、次はモンスターが完成するまでの道筋を考えてみよう。このときに重要なのは、覚えさせる特技。配合する方法がいくつもある場合は、覚える技を重視して選んでいくといいぞ。

用途に応じて、3種類の

配合を使い分けよう

生まれてくるモンスターの使い道によって、いろんな配合方法があるんだ。そのモンスターを主力メンバーに、と考えているなら「配合方法1か3」、単なる次の配合素材に、と考えるなら「配合方法2」を利用しよう。

つよさ	りゅうお 男 Lv:28
▶りゅうお	おひとよし
ゴールド	りゅうお
アクバー	??*??+30
	マスター:タイオー
	Ex: 607889
	つごのレベルまで
	Ex: 40811



タマゴ鑑定士をフル活用

配合ルートをシミュレートするときに、忘れちゃならないのが「モンスターの性別」。テキトーに配合を繰り返していると、配合に必要なモンスターが♂同士だった……なんてことになるから要注意だね。



タマゴをかえす前には必ず「かんで」だよ！

優先すべき要素

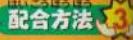
初期パラメータ優先



ラクな配合優先



覚える技優先



配合方法1

初期パラメータこそすべて!!

パラメータ優先の配合

欲しいモンスター同士を

配合して、最強をめざそう

誕生したモンスターの初期能力は、両親のパラメータがある程度引き継ぐぞ。下の例は、作り方の異なる2つの配合による比較。両親のLVは全部50で統一している。

つよさ	ふゆびゅ 男 Lv: 1
ゴールド	こうげき: 538
アクバー	しゅびや: 476
▶ふゆびゅ	すばやさ: 275
	かしこさ: 137
	やせい: 0
	HP: 538/538
	MP: 538/538



両親のパラメータが高ければ、子でもこんなに強い！

例えば、ゴールドスライムを作るには

例1 他国マスターから奪ったモンスター同士の配合



LV1時のパラメータ
HP 119
MP 289
こうげき ... 132
ぼうぎょ ... 330
すばやさ ... 255
かしこさ ... 119

例2 配合で作ったモンスター同士の配合



LV1時のパラメータ
HP 201
MP 156
こうげき ... 197
ぼうぎょ ... 202
すばやさ ... 171
かしこさ ... 132

結果

両親のパラメータが高いほど、生まれてくる子供の初期値も高いのだ！



作りやすさ優先の配合

他国マスターなどを利用して、

最短配合をめざそう

「一刻も早くこの種族がほしい」
「配合で作りたいのが面倒」な
なんてときは、他国マスターのも
つモンスターに注目。これをう
まく配合に利用できれば、1回
の配合でお目当てのモンスター
ができちゃうこともあるぞ。

ただし、デメリットも……

他国マスターから奪ったモン
スター同士の配合では、誕生す
るモンスターの+はたったの1。
初期パラメータも当然少ないぞ。
また覚える特技もそれほど多
くないので、そのまま対戦パ
ーティに入れるのはキビシイ！

お手軽に作れる強力モンスター例

血統(けっとう)	+	相手(あいて)	=	完成(かんせい)
他キラーマシン	+	他ユニコーン	=	キングレオ
他ホークブリザード	+	他ひくいどり	=	にじくじゃく
他まおうのつかい	+	他アンドリアル	=	りゅうおう
他アークデーモン	+	他じごくのものばん	=	アクバー

他国マスターの情報は56ページに！！

覚える特技優先の配合

特定のモンスターにある特技を

覚えさせたい場合には……

「特定の種族が覚える特技」+
「特定の覚えていた特技」は必
ず子供も覚える。だから、欲し
い特技をもつ種族と配合すれ
ば、その特技は子供が覚えるぞ。

同じ系統同士の

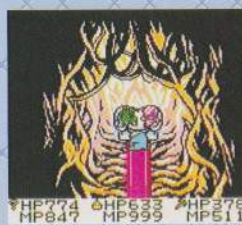
配合を利用しよう

同じ種族を変えずにある特技
を覚えさせたいときは、同じ系
統同士の配合を利用しよう。そ
うして、みは右を見てね。

例えば、わたぼうにマダンテを覚えさせるには

マダンテを覚える モンスターの入手

まず「マダンテ」を覚える種族を手に入れ
てから始めよう。やっぱり一番お手軽な
のは、スライムかな。うまく仲間になれたら、
マダンテに就もう。



HP774 MP633 HP378
MP847 MP999 MP511

同系統配合のしくみ

同じ系統同士の配合だと、ほとん
どの場合は血統に選んだ種族が誕生
する（一部例外アリ）。この特性を
利用すれば、種族を変えずに特技を
覚えさせられるってワケだ。

STEP 2 そのモンスターを 植物系のモンスターと配合

スライムを仲間にしたら、植物系の種族と
配合。このときに注意してほしいのは、必ず
植物系の方を血統にすること。これで誕生し
た子供は「マダンテ」を覚えるまで育てよう。

STEP 3 わたぼうを血統にして、 マダンテを持つモンスターと配合

いよいよ最後の手順。わたぼうを血統にし
て「マダンテ」を覚えたモンスターと配合だ。
こうすれば植物系+植物系の配合なので、必
ずわたぼうが生まれてくるぞ。そして……

マダンテを
覚えるわたぼう
完成！

対戦用のモンスターには、欠か
せない配合法だよ！

他国マスターのもつモンスター

他国マスターのもつモンスターだけでも、こんなにたくさんの種類がいる。なかには同じ種族でも、レベルによって覚えている特技が違う場合もあるのだ。



覚えている技に注目！

とにかにチェック



CHECK (チェック)
LV48 しながみぎ

パーティの合計しながみぎが10以上あるときに「しながみぎ」は必ずチェック！
「マダンテ」を覚えている

おすすすめ	LV	種族名(しゅぞくめい)	修得特技(しゅうとくとくぎ)
仲人 間 レベル LV 01 しながみぎ LV 18	5	おおきづち	いなすまざり しんくうざり マヒヤドざり
	5	ギズモ	ザキ ボミエ すなけむり
	6	ゴートドン	もろばざり たいあたり すてみ
	6	サボテンボール	さそうおどり なめまわし やいばのほうし
	6	しながみ	マホトーン おどりふうじ きちをふさく
	5	シルバーデビル	すてみ みがわり だいぼうぎ
	5	スライムナイト	スカラ ピオラ ホイミ
	★	ダークアイ	パイキルト マホトーン みかわしきや
	5	ダックカイト	けものざり つばめがえし スライムた
	6	テールイーター	マホトーン ホイミ
	5	はさみくわがた	しんくうざり マヒヤドざり メタルざり
	5	フーセンドラゴン	ホイミ うけながし
	★	ぶちキング	れんぞくこうげき さみだれざり
	5	ヘルボックル	ヒャド ホイミ ザオラル
	6	ミストウイング	ラリホー おたけび おいかぜ
	6	リザードフライ	ひのいき つめたいいき
	★	アークデーモン	かえんざり しんくうざり マヒヤドざり
仲人 間 レベル LV 19 しながみぎ LV 38	12	ウインドマージ	ホイミ みがわり おいかぜ
	★	オーク	ホイミ ザオラル さそうおどり
	12	かりゅうそう	メダバニダンス なめまわし おたけび
	★	キメラ	しっふうづき かまたち れんぞくこうげき
	★	グリズリー	ホイミ みなごろし まぶしいひかり
	12	ぐんたいガニ	のろいのことば ふうしきなおどり
	12	コハクそう	ガラ あくまざり かえんいき
	13	シャドー	マホトラ ピオリム
	12	スライムボーグ	だいせつだん きあいをためる おたけび
	12	デスファレーナ	ホイミ どくこうげき ふしきなおどり
	★	ドロル	ホイミ くらいきり みがわり
	★	ひくいどり	ホイミ かえんいき おいかぜ
	★	ひょうがまじん	みなごろし しっふうづき えだはらい
	13	ヘルホーネット	のろいのことば すなけむり おいかぜ
	★	リザードマン	メダバニ さそうおどり あしばらい

LV	種族名(しゅぞくめい)	修得特技(しゅうとくとくぎ)
20	エビルスピリッツ	メダバニ ルカナン マホカンタ
20	エビルワンド	メラミ イオラ ちらをためる
20	ギズモ	ラリホー マボミオス もうどくのいき
20	キラークエイク	メタルざり だいせつだん
20	キングコブラ	ザキ バイキルト ぶきみなひかり
20	きまようろい	マホキテ のろいのことば ひやくれつなめ
20	しりょうのきし	ピオリム おたけび おどりふうじ
20	ドラゴン	ホイミ なかまをよぶ みがわり
20	のろいのランブ	ヒャダルコ メガザル ドラゴンざり
20	ひくいどり	ホイミ しんくうざり マジックバリア
20	ヘルビースト	ティン ホイミ すいめんげり
20	ホークブリザード	バギマ もろばざり たかくとびあがる
20	メタルスライム	ホイミ みなごろし におうだち
20	モーザ	バギマ ホイミ ひかりのはどう
20	ようがんまじん	メラミ かえんざり メタルざり
20	リップス	ベホマラー メガザル とっこう
26	アイアンタートル	メガンテ フバーハ タツツウしょうかん
26	ウィングスネーク	ルカナン メダバニダンス えだはらい
26	オーガー	もろばざり けものざり しんくうは
26	おどるほうせき	ベホマラー みかわしきやく デアゴしょうかん
26	グレンデル	ベホイミ きあいをためる せいれいのうた
26	ゴートドン	ベホマ ザオラル しっふうづき
26	じんめんじゅ	マジックバリア におうだち ころがえし
26	ソードドラゴン	ライドイン スクルト ベホイミ
26	ダーククラブ	マホトーン マホトラおどり ひやくれつなめ
26	ダンスキャロット	パイキルト さそうおどり きちをふさく
26	ひくいどり	なかまをよぶ もうどくのいき ハッスルダンス
26	マネマネ	マジックバリア まねまね くらいきり
26	マンイーター	ライドイン がんせきおとし なめまわし
26	やたがらす	ザキ しんくうざり れんぞくこうげき
26	ライオネック	ベハラマ いきをすいこむ けいせいほのお
26	ライバーン	いなすま こごえるふぶき マヒヤドざり
33	あくまのカガミ	イオラ つばめがえし さみだれざり
33	イエティ	バキクロス たかくとびあがる しんくうは
33	うごくせきぞう	ベハラゴン ベホマラー すてをすいこむ
33	ギガントス	まねまね におうだち スライムたたき
33	キラーバンサー	ベホイミ マヒヤドざり さそうおどり
33	ゴレム	メダバニダンス マホトラおどり ハッスルダンス
33	スーパーテンツク	ベハラゴン かえんざり ばくれつげき
33	スカルゴン	メラソマー もろばざり しっふうづき
33	ずしおうまる	メガンテ しんくうは どくこうげき
33	デビルアーマー	ラリホー フバーハ さみだれざり
33	ピックアイ	ベホマラー メガザル たかくとびあがる
33	フーセンドラゴン	ベホイミ おおごえでさげす けいをすいこむ
33	ホークブリザード	すなけむり ひやくれつなめ きょうふう
33	ミスレリドール	マホカンタ もうどくのいき おたけび
33	メタルスライム	ホイミ とっこう すてをすいこむ
33	ようがんまじん	のろいのことば ぶきみなひかり サムジンしょうかん

※ 仲人LVとはパーティ全員のLVを合計したものです。このLVのときに出現することを表しています。



仲人	LV	種族名(しゅぞくめい)	修得特技(しゅうとくとくき)
仲人 間 LV 99 ↓ LV 118	★ 40	うごくせきぞう	マホトーン バズウしょうかん
	★ 39	がいこつけんし	つばめがえし せいしんとういつ
	★ 38	キングスライム	マジンぎり まじんぎり
	★ 39	サンダーバード	やみのはどう おどりふうじ
	★ 33	スカイドラゴン	メガンテ ビオリム
	★ 40	ずしおうまる	ザオラル かえんぎり
	★ 33	スライムファン	スクルト ぶきみなひかり
	★ 28	デッドベッカー	ラリホーマ バイキルト
	★ 38	デンタザウルス	マホカンタ どくこうげき
	★ 39	ばくだんいわ	しんくうぎり ひかりのはどう
	★ 40	ばくだんいわ	モシャス やけついき
	★ 39	バトルレックス	かがやくいき のろいのことば
	★ 40	ひくいどり	あくまぎり ねむりこうげき
	★ 40	ひとくいぞう	いきをすいこむ しゃくねつ
	★ 39	ファンキーバード	スクルト ベホマラー
	★ 38	ようがまんじん	ギガディン もろぼぎり
	★ 33	アングルホーン	ルカナン のろいのことば
仲人 間 LV 119 ↓ LV 138	★ 45	アンドレア	ザオリク ひかりのはどう
	★ 44	キラーマシン	ベホマラー グランドクロス
	★ 45	グレートドラゴン	バギクロス ちからをためる
	★ 45	サンダーバード	みなごろし しんくうは
	★ 46	しにがみぎぞく	ベホマ かえんぎり
	★ 38	ストロングアニマル	マジハド たかくとびあがる
	★ 46	ダンジョンえび	メガザルダンス えだはらい
	★ 33	ドラゴンマッド	いきをすいこむ ちをふさく
	★ 45	パオーム	メラソーマ いなずまぎり
	★ 38	はくれメタル	マホカンタ たいあたり
	★ 33	バルザック	ラリホーマ マヒこうげき
	★ 38	マネマネ	モシャス とっこう
	★ 43	メタルドラゴン	イオナズン まじんぎり
	★ 45	ユニコーン	さそうおどり おうだち
	★ 45	ロックちよう	メガザル ばくれつけん
	★ 48	うごくせきぞう	いきをすいこむ かがやくいき
	★ 38	キラーマシン	ベホイミ せいしんとういつ
仲人 間 LV 139 ↓ LV 158	★ 48	きりさきピエロ	メガンテ せいしんとういつ
	★ 50	グレートドラゴン	バイキルト グランドクロス
	★ 48	じごくのもんばん	かがやくいき まねまね
	★ 48	しにがみぎぞく	マダンテ みかわしやく
	★ 48	パオーム	イオナズン おたけび
	★ 48	ばくだんいわ	さみだれぎり まねまね
	★ 33	バルザック	ギガディン ベホマラー
	★ 50	ひとくいぞう	グランドクロス たかくとびあがる
	★ 48	ホーンビートル	どくこうげき すなけむり
	★ 50	まおうのつかい	しゃくねつ のろいのことば
	★ 50	メタルキング	ねむりこうげき おうだち
	★ 43	メタルドラゴン	バルブンテ メダパニダンス
	★ 50	やまたのおろち	ザラキ さそうおどり
	★ 50	ロックちよう	マジンぎり バズウしょうかん



第5章

一目瞭然!!

いちもくりょうせん

モンスターズ ファイル

表組みの一番左にある、仲間LVとはパーティ全員のLVを合計したものです。このLVのときに出現することを表しています。

モンスターズファイルの見方

ドラゴンクエスト モンスターズに登場する、全215匹の完全ファイルだ。知りたかったデータやおすすめの配合までバッチ

りわかりやすく紹介している。各系統ごとに「あいうえお」で紹介。さあ、キミの知りたかったモンスターのページへ急げ!

1 モンスターの系統

2 種族名

3 イラスト

索引は
277ページに
あるよ!



1 スライム系



2 キングスライム



3 モンスター耐性グラフ



4 覚える特技



覚える特技	覚える特技	覚える特技	覚える特技	覚える特技	覚える特技
覚える特技	覚える特技	覚える特技	覚える特技	覚える特技	覚える特技
覚える特技	覚える特技	覚える特技	覚える特技	覚える特技	覚える特技
覚える特技	覚える特技	覚える特技	覚える特技	覚える特技	覚える特技
覚える特技	覚える特技	覚える特技	覚える特技	覚える特技	覚える特技
覚える特技	覚える特技	覚える特技	覚える特技	覚える特技	覚える特技

5 モンスターの成長力



覚える特技	覚える特技	覚える特技	覚える特技	覚える特技	覚える特技
覚える特技	覚える特技	覚える特技	覚える特技	覚える特技	覚える特技
覚える特技	覚える特技	覚える特技	覚える特技	覚える特技	覚える特技
覚える特技	覚える特技	覚える特技	覚える特技	覚える特技	覚える特技
覚える特技	覚える特技	覚える特技	覚える特技	覚える特技	覚える特技
覚える特技	覚える特技	覚える特技	覚える特技	覚える特技	覚える特技

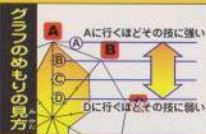
6 モンスターの説明



その種族のモンスターに関する解説。主に耐性について、くわしく書いてあるぞ。

いろいろな特技に対する耐性

モンスターの耐性の強さをあらわすグラフ。Aに近づくほどその特技に強いことを示し、Dが最も弱い。Dが最も弱い。このグラフで高い耐性をもつ種族をバッチに加入したいものだね。



モンスター耐性グラフ項目の見方

炎系・氷系・炎系・炎系	炎系・氷系・炎系・炎系
炎系・氷系・炎系・炎系	炎系・氷系・炎系・炎系
炎系・氷系・炎系・炎系	炎系・氷系・炎系・炎系
炎系・氷系・炎系・炎系	炎系・氷系・炎系・炎系
炎系・氷系・炎系・炎系	炎系・氷系・炎系・炎系
炎系・氷系・炎系・炎系	炎系・氷系・炎系・炎系

このモンスターが配合に使われているページ数

このページで紹介している種族が、他の種族のおすすめの配合に使われている場合のページ数を表示。モンスターを配合に使いたいときは、このページを参考にするといいぞ!

モンスターが手に入る場所

このページのモンスターが手に入る場所を紹介している。「〜のとびら」のうしろの数字は、その間の階に出現することを示す。また他国は、他国マスターから入手可能。

おすすめ配合例

完成型のモンスター	完成型のモンスター
血統のモンスター	血統のモンスター
相手のモンスター	相手のモンスター
覚えておきたい特技	覚えておきたい特技

他 他国マスターから手に入る種族。アイコンのうしろに数字がある場合は、仲間の合計LVがこの数字のときに出現する種族を推薦している。

- や×のアイコンがついた特技を覚えておくことで思いつく特技。
- 「思いつく特技」の思いつく素材となる特技。このアイコンは特技を思いついた後も残しておくことを示している。
- 「思いつく特技」の思いつく素材となる特技。このアイコンは特技を思いついた後は、忘れてしまいたいことを示している。



スライム系



キングスライム

覚える特技 (きおくしゅてき)

ホイミ(2)
ザオラル(15)
フバーハ(19)

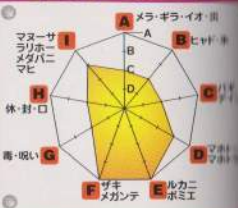
成長力 (せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	D
MP	D	すばやさ	C
こうげき	D	かしこさ	B

補助系特技に強いスライム系のモンスターらしく、ザキ、メガンテ系やルカニ、ボミエ系に対しては無敵を誇る。また、炎や吹雪などの攻撃系の呪文や特技にも、そこそこ耐えることができる。

LV15前後になると、いざというときに役に立つ『ザオラル』を覚えるぞ。

モンスター耐性グラフ



ゴールデンスライム

覚える特技 (きおくしゅてき)

ビッグバン(24)
ビッグバン(37)
ビッグバン(41)

成長力 (せいちょうりょく)

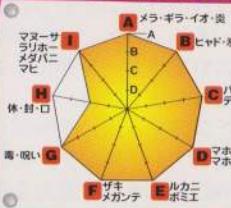
HP	E	ぼうぎょ	A
MP	A	すばやさ	A
こうげき	D	かしこさ	A



スライム系最強のモンスター。魔法耐性、炎耐性、1ターン休み系耐性にやや弱い以外は、無敵とまではいい。MPの上限も高く、スライム系最強の特技『ビッグバン』が使えるようになる。

HPの成長力が極端に低いので育成には注意。それが解決できれば最強のモンスターになるだろう。

モンスター耐性グラフ



次なる配合先

63/64/66/67/68/69/70/72/
74/75/77/78/79/80/87/128/
131/134/136/139/141/148/
152/165/167/172/176/185/
187/200/211/212/221/222/
225/230/232/238/241/243/
250/256/257/259/270/272

生息地

メダルのとびら(19、ぬし)
※ここで仲間になることがあ
他国マスター



ホイミスライム

ベホマズン

スライム

マダンテ



(LV59~78) マネマネ ●マジックバリア

キングスライム

ザオリク

りゅうおう

めいそう



(LV139~) ●のろいのことば
まおうのつかい ●せいしんとうい



(LV119~138) アンドリアル ●ひかりのはどう

●育成(かんせい)
●育成(けつとう)
●育成(あいて)

次なる配合先

273

生息地

配合でしか作れない



ぶちキング

(LV99~118) ●ベホマ
キングスライム ●ザオリク



(LV139~) ●ベホマズン
しにかみきぞく ●マダンテ

ゴールデンスライム

めいそう

ゴールデングーレム

めいそう

(LV19~38) ●だいぼうぎょ回
ひょうがまじん

(LV79~98) ●におうだち回
ぶようがんまじん

●…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとのこす
☒…思いついたあとに忘れる。

●…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとのこす
☒…思いついたあとに忘れる。

スライム系



ストーンスライム

覚える技 (しるすわざ)

だいぼうぎょ (15)
がんせきおとし (17)
たかくとびあがる (21)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	C
MP	B	すばやさ	A
こうげき	D	かしこさ	B

耐性のバツキが大きいので特徴をしっかりとつかもう。とりあえず、ザキ、メガンテ系には無敵。ルカニヤマホトーン系にもかなりの耐性をもっている。

またスライム系のモンスターの中で唯一、『マダンテ』に有効な『だいぼうぎょ』を覚えることができる。

次なる
配合先

69/73/81/84/95/
96/134/152/190/
200

生息地

しはいのとびら (11~29)
まよいのとびら (1~22)

モンスター耐性グラフ



スライム

スライム系



覚える技 (しるすわざ)

だいぼうぎょ (15)
がんせきおとし (17)
たかくとびあがる (21)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	C
MP	C	すばやさ	A
こうげき	D	かしこさ	B

『マジック』の国で、一番はじめに出現するモンスター。攻撃系呪文のダメージを受けやすい。HPやMPの上限が高く、魔法耐性に対してそれなりの耐性があるので、きたえればかなり戦えるようになる。LV40前後で最強の特技『マダンテ』を覚えるぞ。

モンスター耐性グラフ



生息地

しはいのとびら (1~5)
たびだちのとびら (1~4)

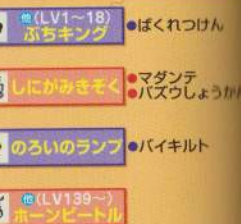
次なる
配合先

69/73/81/84/95/
96/134/152/190/
200

生息地

しはいのとびら (11~29)
まよいのとびら (1~22)

モンスター耐性グラフ



配合

ストーンスライム

だいぼうぎょ

うごくせきぞう
めいそう

キングスライム

ベホマ
ザオリク

うごくせきぞう

めいそう

ぶちキング

しにがみきぞく

のろいのランプ

のろいのランプ

ホーンビートル

●ばくれつけん

●マダンテ

●パスワシしょうかん

●バイキルト

●バイキルト

●せいしんとういつ

●特技によって思いつく。 ●思いついたあとのこす。 ●思いついたあとに忘れる。

●思いついたあとに忘れる。

配合

スライム

ストーンスライム

スライムナイト

ベホマ

スライム

ストーンスライム

スライムナイト

ベホマ

ベホマ

スライム

ストーンスライム

スライムナイト

ベホマ

ベホマ

ベホマ

ベホマ

ベホマ

●特技によって思いつく。 ●思いついたあとのこす。 ●思いついたあとに忘れる。

●思いついたあとに忘れる。

●特技によって思いつく。 ●思いついたあとのこす。 ●思いついたあとに忘れる。

●思いついたあとに忘れる。

スライム系



スライムつむり

覚える特技 (きおくしゅてき)

ヒャド(6)
キアリク(9)
なかまをよぶ(18)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ
MP	B	すばやさ
こうげき	C	かしこさ

マホトーン、ラリホー系には無敵の耐性をもつが、攻撃系呪文や特技に対して非常に弱い。LV45~60で各能力値がグンとアップするので、配合はそれ以後がおすす。格闘大会Eクラスの決勝戦の対戦相手としても登場。そのときは『なかまをよぶ』と『ヒャド』で攻撃してくるぞ。

モンスター耐性グラフ



スライムツリー

覚える特技 (きおくしゅてき)

ヒャド(6)
キアリク(9)
なかまをよぶ(18)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	D
MP	C	すばやさ	A
こうげき	C	かしこさ	A



スライム系のモンスターの中でLVが低いうちに特技を3つも覚えてしまう、お得なモンスター。攻撃系呪文や特技に対しては弱いが、自分よりもすばやさやHPが高い敵やラリホー系に強い敵と戦うのは苦しい。LV60以上まで成長させれば、HPなどがグンと増えるぞ。

モンスター耐性グラフ



次なる配合先

238

生息地

よろこびのとびら(1~5)
しはいのとびら(6~10)



スライムつむり

キングスライム

ベホマ
ザオリク

ぶちキング

●(LV139~)
しにがみぞく

おのみず

ギガスラッシュ

●(LV139~)
ホーンビートル

●めいそう

●(LV19~38)
アークデーモン

●かえんざり
●マヒャド
●しんくうざり
●いなすまざり

完成(かんせい)
血統(けつとう)
相手(あいて)



●…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとのこす。
□…思いついたあとに忘れる。

次なる配合先

ペロゴンやストロングアニマルを血統にこれを配合してスーパーテックにするといかも!

生息地

井戸のとびら(4~5)
しはいのとびら(1~5)
ちからのとびら(1~3, 6~10)



スライムツリー

キングスライム

ベホマ
ザオリク

●(LV1~18)
ぶちキング

●(LV139~)
しにがみぞく

マンドラゴラ

せいしんとう

●(LV59~78)
じんめんじゅ

●マホトーン
●マジックバリア

●(LV99~118)
ファンキーバード

●(LV1~18)
●(LV139~)
●(LV59~78)
●(LV99~118)

●…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとのこす。
□…思いついたあとに忘れる。



スライム系



スライムナイト

覚える技 (おぼえるわざ)

ホイミ (2)
スカラ (3)
けものぎり (13)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	D
MP	E	すばやさ	C
こうげき	D	かしこさ	B

ザキやメガンテ系にはほぼ完璧な耐性を持ち、攻撃系呪文や特技も、吹雪系を除けばそれなりに耐えることができる。だが、呪いや1ターン休みといった補助系特技の攻撃に非常に弱い。パーティに加えるなら回復役で。他国マスターが連れているスライムナイトは『ピオラ』を覚えている。

次なる
配合先

71

生息地

しはいのとびら (11~20)
さそいとびら (1~19)
他国マスター

モンスター耐性グラフ



スライムファング

覚える技 (おぼえるわざ)

はげ (15)
はげふり (15)
はげふり (18)

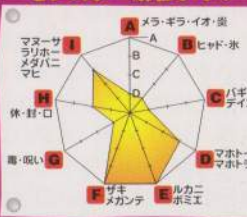
成長力 (せいちょうりょく)

HP	A	ぼうぎょ	D
MP	E	すばやさ	C
こうげき	C	かしこさ	B



やすらぎのとびらの「ぬし」として登場するスライムファング。現時点でHPは400あるが、スライム系のモンスターと同じく、攻撃呪文や呪い、毒系の特技に弱い。ぬしを仲間になかった場合は配合でうみだすか、他国マスターが連れているヤツを仲間しよう。

モンスター耐性グラフ



次なる
配合先

73/81/232

生息地

やすらぎのとびら (8、ぬし)
他国マスター

配合

スライムナイト

キングスライム
ザオリク

他 (LV1~18)
ぶちキング

●ばくれつけん

サンダーバード

●ジゴスパーク

じさくのちんぼん

他 (LV139~)

●バイキルト

きりさきピエロ

●めいそう

他 (LV139~)

●せいしんとうい

しにがみせそく

●ペホマズン

だいぼうぎょ

●だいぼうぎょ

ストーンスライム
だいぼうぎょ

他 (LV99~118)
キングスライム

●まじんざり

スライムファング

他 (LV99~118)

●うごくせきそう

パオーム

●マホトーン

他 (LV79~98)

●バスウしょうかん

スーパーデンツク

●めいそう

他 (LV118~138)

●ザオリク

アンドリアル

●ひかりのはどう

●どくのいき

●…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとのこす。
◎…思いついたあとに忘れる。

●…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとのこす。
◎…思いついたあとに忘れる。



スライム系

スライムファング



スライム系



スライムボーグ

覚える特技 (しぐさ)

いなずま (11)
やいばのぼうぎょ (15)
さみだれざり (16)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	D
MP	C	すばやさ	B
こうげき	D	かしこさ	B

デイン系最強の特技である『ジゴスパーク』を修得するのにかせない『いなずま』を覚える。

呪いや1ターン休み系などの補助系特技にはかなり弱いので注意しよう。メガンテ、メダパニ、ザキ系には無敵の耐性をもつ。HPとMPの成長力が高いのはうれしいところだ。

次なる
配合先

72/86/230/257

生息地

かがみのとびら (1~15)
しはいのとびら (21~29)
他国マスター

キングスライム

ベホマ
ザオリク

ぶちキング

他 (LV139~)
しにがみせき
●マダンテ
●バスウしようかん
●だいぼうぎょ
●げらキ

キラーマシン

ビッグバン

ギズモ

他 (LV59~78)
●ひのいき
●つめたいいき
●もうどくのいき

パオーム

●イオナズン

完成 (かんせい)
血統 (けつとう)
相手 (あいて)

スライム系



スラッピー

覚える特技 (しぐさ)

おろし (5)
おろし (7)
おろしきやく (10)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	C
MP	E	すばやさ	B
こうげき	D	かしこさ	B

力二などの補助系特技にはそに強いが、炎、吹雪、バギなどの補助系呪文や特技にはめっばいので注意しよう。ムリに補助系に参加させるよりも、特技の「おろし」を活かして、モンスタを仲間にするときや、LVをあげるときに活躍させた方がいい。

次なる
配合先

ストロングアニマルやペロゴンなどを血統にこれを配合してユニコーンになるといいかも!

生息地

格闘場左のとびら (6~15)
しはいのとびら (11~20)

スライムナイト

ベホマ

スライム

●マダンテ

オーク

●ザオリク

スカルガルー

●アイアンタートル

●バスウしようかん
●だいぼうぎょ
●におうだち
●めいそう

●せいしんとういつ
●のろいのことば

完成 (かんせい)
血統 (けつとう)
相手 (あいて)

●…特技によって思いつく。◎…思いついたあとのこず。
□…思いついたあとに忘れる。

●…特技によって思いつく。◎…思いついたあとのこず。
□…思いついたあとに忘れる。

●…特技によって思いつく。◎…思いついたあとのこず。
□…思いついたあとに忘れる。

スライム系



ドラゴスライム

覚える呪文 (まじく)

ひのいき (4)
いきをすいこむ (18)
ドラゴラム (28)

成長力 (せいちようりょく)

HP	D	ぼうぎょ	A
MP	B	すばやさ	A
こうげき	D	かしこさ	B

スライム系とドラゴン系の配合でうみだせるだけあって、『ひのいき』や『ドラゴラム』などの特技を修得する。耐性は、補助系特技に強く、ザキ、メガンテ系に対してはほぼ無敵である。しかしバギ、デイン系などの攻撃系呪文に弱いので注意。毒や呪いにかかりやすいのも難点。

モンスター耐性グラフ



はぐれメタル

覚える呪文 (まじく)

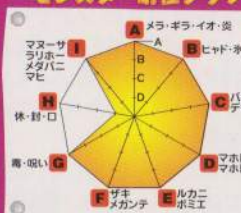
はぐれメタル (12)
はぐれメタル (18)
はぐれメタル (18)

成長力 (せいちようりょく)

HP	E	ぼうぎょ	A
MP	A	すばやさ	A
こうげき	D	かしこさ	B

ほとんどの呪文や特技に対して無敵のモンスター。敵で出現するばやさが異常に高く、戦闘に不利と「ベギラゴン」や「イオナ」で攻撃するか、いきなり逃がしてしまうことが多い。キングスライムの素材としても使われるが、LVアップのカモとしても使われる方が重要なかも!!

モンスター耐性グラフ



なるなる配合先

137/142/172/243

生息地

牧場のとびら (6~11)
しはいのとびら (6~10)
いかりのとびら (9~10)
ちからのとびら (6~10)

生息地

しはいのとびら (21~29)
他国マスター

ドラゴスライム

スライムボーグ

●ベホマ
●ザオリク

しんりゅう

●せいしんとうい

ビッグバン

●ザラキ
●ハッスルダンス
●ぼくれつけん

めいそう

●すいめんげり
●バルブンテ
●メダバニダンス

はぐれメタル

メタルスライム

●おごえでさげ

メタルスライム

●まじんざり

ザラキ

●だいぼうぎょ

●すいめんげり
●バルブンテ
●メダバニダンス



●…特技によって思いつく。 ○…思いついたあとのこと。 □…思いついたあとに忘れる。



●…特技によって思いつく。 ○…思いついたあとのこと。 □…思いついたあとに忘れる。

スライム系



はねスライム

覚える特技 (しゅじゅく)

おいかげ (12)
しっふうづき (13)
かまいたち (14)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	C
MP	E	すばやさ	A
こうげき	C	かしこさ	A

羽のように見える、左右の大きな耳が特徴的なモンスター。『マホトーン』や『ボミエ』など補助系特技の防御力が高い。LVの上限が低いので、配合を繰り返しながら成長させよう。

格闘場の隠し部屋にいる王妃が見てほしいと頼む、最初のモンスターでもある。

モンスター耐性グラフ



バブルスライム

覚える特技 (しゅじゅく)

おいかげ (6)
しっふうづき (11)
かまいたち (15)

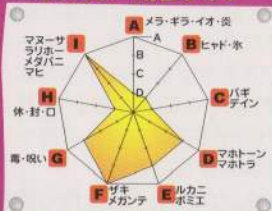
成長力 (せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	C
MP	E	すばやさ	B
こうげき	C	かしこさ	B



「おいかげ」を覚えるモンスターになって、毒系の攻撃にはダメージを受けない。また、ザキリホー系などにも高い耐性をもち、メラやバギなど攻撃系呪文に対してはほとんど無防備のようだが、攻撃されればまちがいないダメージを負ってしまうので、補助役が適切だ。

モンスター耐性グラフ



次なる配合先

リザードマンを血統にこれを配合してライバーンにするといかも！

生息地

格闘場左のとびら (1~5)
しはいのとびら (6~10)

86

生息地

よろこびのとびら (9~13)
しはいのとびら (6~10)



はねスライム

キングスライム

ベホマ
ザオリク

ぶちキング

● (LV99~118) まじんざり
● バトルレックス ● のろいのこば

ひくいどり

● (LV139~) くらいきり
● ロックちよう

● アイアンタートル ● だいぼうぎょ ● におうだち ● めいそう

バブルスライム

キングスライム

ベホマ
ザオリク

ぶちキング

● (LV139~) ● マダンテ ● バスウしょうかん ● だいぼうぎょ

まおうのつかい

せいしんとういつ

がいこつけんし

● がいこつけんし ● ルカナン

●…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとのこす。 ☒…思いついたあとに忘れる。

●…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとのこす。 ☒…思いついたあとに忘れる。



スライム系



ぶちキング

覚える特技 (しゅてき)

ねむりこうげき (8)
だいせつだん (13)
くちをふさく (18)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	A
MP	C	すばやさ	A
こうげき	C	かしこさ	A

ぶちスライム

覚える特技 (しゅてき)

なまわし (8)
まじまじ (18)
くちをふさく (22)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	E
MP	E	すばやさ	A
こうげき	C	かしこさ	A



スライム系

ぶちキング

1 ターン休み系に高い耐性を持ち、成長させればかなり役に立つモンスター。他国マスターが連れているヤツは『なかまをよぶ』や『れんぞくこうげき』など、とびらに出現するヤツとは違った特技を修得している。

キングスライムを作る素材としても重要なモンスターだ。

モンスター耐性グラフ



多くの場所に出現し、スライム系の中では仲間にしやすい。守るの伸びが低く、どのレベルでもHPの半分程度にしかならない。ある程度成長した段階で配られる。マホトーン・マホトラは完全に防ぎ、ルカニ、ボミエ、メガンテ系にも強い耐性を持つが、他の耐性はかなりつらい。

モンスター耐性グラフ



スライム系

ぶちスライム

次なる配合先

63/64/66/67/68/70/74/
75/77/78/79/80/87/
95/128/131/167/176/
211/212/222/241/250/
257

生息地

さばきのとびら (1~24)
しはいのとびら (21~29)
他国マスター

76/78

生息地

バザーのとびら (1~3)
やすらぎのとびら (1~3)
とまどいのとびら (1~5)
おもいでのとびら (3~4)
しはいのとびら (1~5)



ぶちキング

ぶちスライム

なめまわし

スライム

●マダンテ
●バズウしょうかん
●マホカント
他 (LV59~78)
アイアンタートル
●におうだち
●めいそう

ぶちスライム

ギガスラッシュ
かえんざり

ボックススライム

●メラソーマ
●ちからをためる
●まじんざり
●いなすまざり
●マヒャドざり
●しんくうざり

完成 (かんせい)
命懸 (けつこう)
相手 (あいて)



キングスライム

ベホマ
ザオリク

ぶちキング

サンダーバード ●ジゴスパーク

ゴートドン

アイアンタートル

リザードマン

●バズウしょうかん
●だいぼうぎょ
●におうだち
●めいそう
●さそうおどり
●ギガスラッシュ

●…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとのこす。
✕…思いついたあとに忘れる。

●…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとのこす。
✕…思いついたあとに忘れる。



スライム系



ホイミスライム

覚える特技

ホイミ(2)
スカラ(3)
ベホマラー(21)

成長力

HP	C	ぼうぎょ
MP	D	すばやさ
こうげき	C	かしこさ

最初に訪れるたびだちのほころの“ぬし”として登場。成長すると『ベホマラー』を覚える。『ホイミ』も覚えるので、パーティ内では回復役にうってつけ。しかもマホトーンやマホトラに対する耐性も高い。とはいえ、メラ、バギ、ヒャド系などに対する耐性は低いので注意しよう。

モンスター耐性グラフ



次なる配合先

62

生息地

たびだちのほころ(8、ぬし)



ホイミスライム

ベホマ
ベホマズン

ふちスライム

ふちキング

●くちをふさぐ

●(LV139~)
パオーム

●おどりふうし

マッドブランド

●(LV99~118)
キングスライム

●ザオリク
●まじんざり

●(LV59~78)
じんめんじゆ

●マホトーン
●マジックバリア

完成(かんせい)
固執(げつしゅう)
相手(あいて)

スライム系



ボックススライム

覚える特技

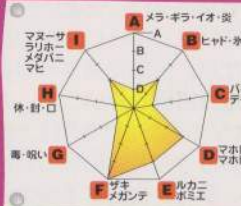
ヒートバント
ヒートガード
ヒートバリア

成長力

HP	C	ぼうぎょ	D
MP	B	すばやさ	B
こうげき	D	かしこさ	B

ヒートバント、吹雪系には少し耐性があつたものの、その他の攻撃系の特技や魔法には弱い。また、1ターン休ませると回復し、マヒ系の特技にも極めて強いので注意しよう。仲間に回復させるよりも、他のモンスターと土の配合からうみだしたボックススライムをパーティに加える方法がおすすめだ。

モンスター耐性グラフ



次なる配合先

76/259

生息地

メダルのとびら(1~18)
しはいのとびら(11~20)



ボックススライム

キングスライム

ベホマ
ザオリク

ふちキング

●(LV139~)
しにかみせき

●マダンテ
●バズウしょうかん
●だいぼうぎょ

ネジまきどり

●(LV79~98)
うごきせき

●ベホマズン
●めいそう

サンダーバード

●ジゴスパーク

●特技によって思いつく。 ●思いついたあとのこす。
☒思いついたあとに忘れる。

●特技によって思いつく。 ●思いついたあとのこす。
☒思いついたあとに忘れる。



スライム系



メタルキング

覚える特技 (しゅじゅく)

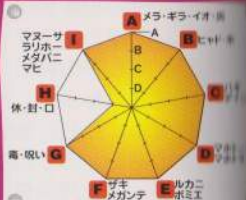
デイン (7)
アストロン (16)
ジゴスパーク (35)

成長力 (せいちょうりょく)

ヒットポイント HP	E	ぼうぎょ	A
マジックパワー MP	A	すばやさ	A
こうげき	D	かしこさ	A

1 ターン休み、踊り封じ、口をふさぐ系に弱いこと、HPが異常に低いことぐらいしか欠点はない。だが、他国マスターが連れている以外出現しないうえ、パーティのLVの合計が139以上の間の場合に限るなど、出現の条件が厳しい。また、出現するのはみだけなので配合には注意しよう。

モンスター耐性グラフ



次なる
配合先

141/270/271

生息地

他国マスター



ぶちキング

他 (LV99~118) ●バズウしょうかん
キングスライム ●ベホマ

他 (LV139~) ●マダンテ
しにかみさそく ●だいぼうぎょ

メタルドラゴン

他 (LV119~138) ●ザオリク
アンドレアル ●ひかりのはどう

他 (LV99~118) ●マホトーン
うごくせきそう ●めいそう

完成 (かんせい)
血統 (けつとう)
相手 (あいて)

スライム系



メタルスライム

覚える特技 (しゅじゅく)

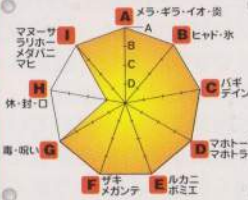
デイン (7)
アストロン (16)
ジゴスパーク (35)

成長力 (せいちょうりょく)

ヒットポイント HP	E	ぼうぎょ	A
マジックパワー MP	A	すばやさ	A
こうげき	C	かしこさ	B

ほとんどの特技に対して無敵だ。1 ターン休み、踊り封じ、口をふさぐ系だけでは極端に弱い。注意しよう。他国マスターが連れているヤツは『みなごろし』や『おろち』などの特技を修得している。そいつを仲間にした方がいいかも。ゲーム序盤戦では経験値稼ぎのいいカモだ。

モンスター耐性グラフ



次なる
配合先

73

生息地

井戸のとびら (9~11)
しはいのとびら (1~5)
他国マスター



スライムファンク

おおごえでさげふ

ストーンスライム ●だいぼうぎょ

他 (LV119~138) ●おたけび

メタルスライム

他 (LV99~118) ●めいそう
うごくせきそう ●バズウしょうかん

メタルドラゴン

他 (LV119~138) ●ひかりのはどう
●もうどくのいき
ザオリク

●…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとのこと。
☒…思いついたあとに忘れる。

●…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとのこと。
☒…思いついたあとに忘れる。



ドラゴン系



アンドレアル

覚える特技 (しゅてき)

バギ(3)
どくのかい(10)
マヌーサ(11)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	D
MP	D	すばやさ	D
こうげき	D	かしこさ	D

ほしふりの大会2回戦にも登場する。メラや炎系以外の攻撃系呪文や特技に弱く、状態異常にもなりやすい。また、成長スピードも遅いので注意しよう。

他国マスターが連れているヤツを仲間にする方がお手軽だが、より強くしたいのならうまく配合して作りだそう。

次なる配合先

62/69/80/81/90/95/97/103/
114/121/123/127/131/170/
181/191/192/198/199/203/
206/216/218/219/222/223/
228/229/231/232/234/235/
236/243/254/256/260/264/
271/275

生息地 (きゅうじ)

がんこじいさんのとびら(21~20)
他国マスター



アンドレアル
もうどくのかい

スカイドラゴン
グランドクロス

リザードマン
●まじんざり
●ギガスラッシュ

●(LV99~118)
ひくいどり

ライオネック
ベホマズン

アークデーモン
●イオナズン

●(LV139~)
しにがみぞく ●マダンテ
●だいほうぎょ

完成(かんせい)
血統(けつとう)
相手(あいて)

ドラゴン系



ウィングスネーク

覚える特技 (しゅてき)

どくのかい(10)
どくこうげき(13)
どくよりあがる(21)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	C
MP	C	すばやさ	B
こうげき	D	かしこさ	A

ドラゴン系のなかで、唯一オスにしかないモンスター。非常な攻撃力と、ザキなどに強く、氷や吹雪系の攻撃に弱い。特技「どくこうげき」を修得するにもかかわらず、毒系の攻撃にダメージを受けやすい点にも注意しよう。

モンスター耐性グラフ



119

生息地 (きゅうじ)

がんこじいさんのとびら(11~20)
他国マスター



ウィングスネーク
どくのかい

とさかへび
マホトーン

●(LV99~118)
スカイドラゴン ●ザオリク
●グランドクロス

●おにわとり ●うけながし

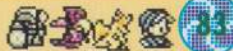
とさかへび

●(LV139~) ●ばくれつけん
●ハッスルダンス
●さそうおどり

●おにわとり

●…特技によって思いつく。 ○…思いついたあとのこと。
□…思いついたあとに忘れる。

●…特技によって思いつく。 ○…思いついたあとのこと。
□…思いついたあとに忘れる。



ドラゴン系



おおイグアナ

覚える技 (わけるわざ)

マヒこうげき (10)
メダパニ (13)
やけつくいき (17)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	D
MP	C	すばやさ	D
こうげき	C	かしこさ	B

メガンテ、ザキ系には無敵。メダパニ、炎系の攻撃にも強いが、その他の耐性がとても低いので、かなり強化しないとパーティに組み込むのはつらいかも。

おすすめ配合のようにモンスター同士の配合からおおイグアナをうみだし、修得できる特技や各種パラメータの数値を増やそう。

モンスター耐性グラフ



ガメゴン

覚える技 (わけるわざ)

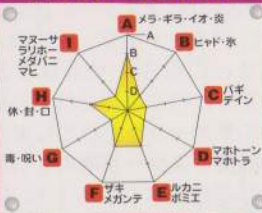
炎系 (11)
メダパニ (16)
メダゴン (17)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	D
MP	C	すばやさ	D
こうげき	C	かしこさ	B



モンスター耐性グラフ



炎系や特技の耐性はあまり強いものの、初期値での守備ポイントの高さが魅力。バギ、デイン、メダゴン、マホトラ系には弱い。修得する「マホターン」をうまく使って戦うのがポイントになりそう。守備力もあまり伸びないので、配合を繰り返して限界を伸ばそう。

次なる配合先

キラーマシンを血統にこれを配合してメタルドラゴンにするといいかも！

生息地 (せいしき)

がんこじいさんのとびら (6~10)
まよいのとびら (1~5)

次なる配合先

107/110

生息地 (せいしき)

がんこじいさんのとびら (11~20)
図書館のとびら (11~24)

配合 (はいあ)

おおイグアナ

やけつくいき

しんりゅう
ビッグバン

メ (LV99~118) ● ザオリク
スカイドラゴン ● グランドクロス

メ (LV139~) ● ばくれつけん
やまたのおろち ● ハッスルダンス

ミスデリドール

うごくせきぞう ● めいそう

ストーンスライム ● だいぼうぎょ

完成 (かんせい)
血統 (けつとう)
相手 (あいて)

ガメゴン

しんりゅう
めいそう
ビッグバン

メ (LV99~118) ● ザオリク
スカイドラゴン ● ハッスルダンス

メ (LV139~) ● ハッスルダンス
やまたのおろち

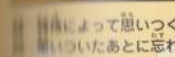
ストロングアニマル

メ (LV119~138) ● さそうおどり
ユニコーン ● におうだち

メ (LV139~) ● せいしんとういつ
キラーマシン



●…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとのこす。
☒…思いついたあとに忘れる。



●…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとのこす。
☒…思いついたあとに忘れる。



ドラゴン系



キングコブラ

覚える特技 (しゅてき)

どくこうげき (6)
のろいのことば (16)
しのおどり (21)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	D
MP	C	すばやさ	C
こうげき	D	かしこさ	A

メラ系の他、毒や呪いの攻撃にも強いモンスター。弱点はヒヤド、デイン、1ターン休み、踊り封じ、口をふさぐ系などの攻撃呪文。これで攻撃されたらほぼ確実にダメージを受けてしまう。

他国マスターが連れてくるヤツは『ぶきみなひかり』や『ザキ』を修得している。

次なる配合先

273

生息地

がんこじいさんのとびら (6~10)
さそいのとびら (1~16)
他国マスター



キングコブラ

しんりゅう
めいそう

他 (LV99~118) スカイドラゴン ●ザオリク

他 (LV139~) ●ばくれつけん
やまたのおろち ●さそうおどり

パプルスライム
ぶきみなひかり

スライムボーグ

他 (LV139~) ●マダンテ
●だいぼうぎょ
●べほマスン

完成 (かんせい)
血統 (けつとう)
相性 (あいてい)

ドラゴン系



グレートドラゴン

覚える特技 (しゅてき)

たいせい (4)
しんり (12)
おどりに (14)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	D
MP	E	すばやさ	B
こうげき	C	かしこさ	A

ドラゴン系のモンスターのなかには、なかなかの実力のもち主。メラやザキ系に対しては無敵で、他の特技や呪文にも、そこそこの耐性がある。攻撃役としてパーティに加えたい、頼もしい1匹。ただし、マダンテには極端に弱いので、対策を練っておく必要がある。

次なる配合先

217/222/261/276

生息地

がんこじいさんのとびら (21~29)
他国マスター



グレートドラゴン

スカイドラゴン

リザードマン ●まじんざり

他 (LV39~68) ●マジックバリア
ひくいどり

キングスライム

他 (LV1~18) ●ばくれつけん
ぶちキング

べほマ

ザオリク

他 (LV139~198) ●マダンテ
●だいぼうぎょ
●べほマスン

完成 (かんせい)
血統 (けつとう)
相性 (あいてい)

●…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとのこす。
☒…思いついたあとに忘れる。

●…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとのこす。
☒…思いついたあとに忘れる。

ドラゴン系

グレートドラゴン

ドラゴン系



コアトル

覚える特徴

イオ(5)
いなずまぎり(12)
まじんざり(16)

成長力

HP	A	ぼうぎょ
MP	D	すばやさ
こうげき	D	かしこさ

ほしふりの大会の決勝戦の相手としても登場する。攻撃力と防御力のバランスがとれた手強いモンスターで、HPが高く、『まじんざり』や『イオナズン』など特技も強力なものばかり。

ザキ、メガンテ系には絶対の耐性をもっているのがうれしいが、他がちょっと低めなので注意。

次なる
配合先

グレンデルを血統にこれを配合してじごくのもんぱんにするといかも！

生
息地

配合でしか作れない



コアトル
まじんざり

完成(かんせい)
血統(けつとう)
相手(あいて)

スカイドラゴン
グランドクロス

リザードマン ●ギガスラッシュ

●(LV19~58)
ひくいどり ●ベホマ

うごくばきどう

●(LV139~)
キラードマン ●せいしんとうい

におうだち
めいそう

●(LV119~138)
ダイゴウぎょ ●だいぼうぎょ

ドラゴン系



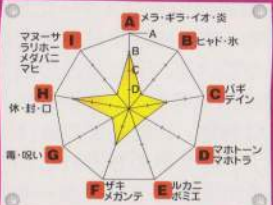
コドラ

成長力

HP	D	ぼうぎょ	D
MP	C	すばやさ	A
こうげき	C	かしこさ	A

ドラゴン系のモンスターらしく、炎、氷、炎系の攻撃には強い。ヒャド、吹雪系には弱い。ルカニやマヌーサ系の補助にもかなりやすいぞ。パーティに参加させるなら、他モンスターを配合してうみだしがいい。パーティにあわせた組み合わせよう。

モンスター耐性グラフ



生
息地

がんこじいさんのとびら(1~5)
とまどいのとびら(1~2)
まもりのとびら(1~2)



コドラ

リザードマン
ギガスラッシュ

●(LV99~118)
スカイドラゴン ●ザオリク

●(LV139~)
めいそう ●せいしんとうい

ピッキー

●(LV139~)
ロックちょろ ●まじんざり
●くろいぎり
●ハッスルダンス

スライム ●マダンテ

●…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとのこす。
☉…思いついたあとに忘れる。

●…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとのこす。
☉…思いついたあとに忘れる。

ドラゴン系



しんりゅう

覚える特性 (もくしやくせい)

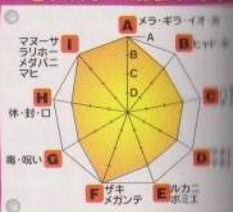
つめたいいき (4)
めいそう (27)
ビッグバン (37)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	A	ぼうぎょ	C
MP	A	すばやさ	A
こうげき	A	かしこさ	A

ドラゴン系最高のモンスター。
他の系統のモンスターたちと比べても、ずば抜けた成長力と耐性をもっている。ほとんどの呪文や特技に耐性を持ち、炎やザキ系などには無敵。また特技では「ビッグバン」を覚えるのがうれしい。強力な????系のモンスターをうみだすためにも必要なモンスターだ。

モンスター耐性グラフ



スカイドラゴン

覚える特性 (もくしやくせい)

つめたいいき (4)
めいそう (18)
ビッグバン (29)

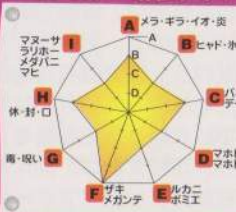
成長力 (せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	D
MP	C	すばやさ	A
こうげき	D	かしこさ	A



他の3つの特技を修得するの
うみだした場合だけ。メ
イオ、炎系に高い耐性を
持っているが、他に対する耐性は
低いのでちょっとつらい。
仲間ににならないが、他国
マスターが連れてくるヤツは仲間
になる。配合を考えるなら、こ
れは仲間にしておきたい。

モンスター耐性グラフ



次なる 配合先

72/84/85/86/92/94/96/99/
100/101/102/104/105/106/
108/109/114/122/124/135/
145/155/159/174/190/205/
207/215/227/240/262/269/
276

生息地

配合でしか作れない

おすすめ 配合

しんりゅう

めいそう
ビッグバン

スカイドラゴン

やまたのおろち

ばくれつけん

リザードマン

アンドリアル

メドーサボール

●まじんざり
●ギガスラッシュ

●ベホマ

●ザオリク
●ひかりのはどう

●完成 (かんせい)
●血脈 (けつとう)
●相手 (あいて)

次なる 配合先

72/83/83/84/85/86/87/88/
89/90/92/93/94/96/98/99/
100/101/102/103/104/105/
106/108/109/114/122/124/
135/145/155/159/174/190/
205/207/215/227/240/260/
269/275/276

生息地

ちえのとびら (15, めし)
※ただし、ここでは仲間にならない
他国マスター

おすすめ 配合

スカイドラゴン

リザードマン

メドーサボール

リザードマン

アンドリアル

メドーサボール

●まじんざり
●ギガスラッシュ

●ベホマ

●ザオリク
●ひかりのはどう

●だいぼうぎょ

●アイアンタードル

●アイアンタードル

●特技によって思いつく。 ●思いついたあとのこす。
☒思いついたあとに忘れる。

●特技によって思いつく。 ●思いついたあとのこす。
☒思いついたあとに忘れる。

ドラゴン系



ソードドラゴン

覚える特性 (ひらきだて)

だいせつだん (13)
やいばのぼうぎょ (15)
さみだれぎり (16)

成長力 (せいりよく)

HP	C	ぼうぎょ	D
MP	E	すばやさ	E
こうげき	C	かしこさ	E

デンタザウルス

成長力 (せいりよく)

HP	D	ぼうぎょ	C
MP	C	すばやさ	E
こうげき	D	かしこさ	E

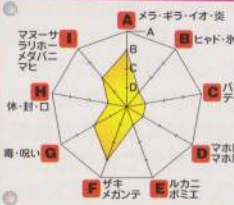


特技や呪文に対する耐性は全般的にかなり弱い。攻撃力の成長はかなりのので、直接攻撃をメインに戦おう。敵で現れた場合、攻撃呪文を修得していないはずなので、マヒや踊り系で動きを止めてガンガン攻撃すれば、楽に倒せるぞ。ちなみに他国マスターの場合は『ライディン』を修得している。

モンスター耐性グラフ



モンスター耐性グラフ



次なる配合先

110

生息地

がんこじいさんのとびら(11)
他国マスター

266/273

生息地

がんこじいさんのとびら(21~29)
他国マスター

配合

ソードドラゴン

しんりゅう
めいそう

スカイドラゴン (LV99~118) ●ザオリク

やまのぬり (LV139~) ●ばくれつ弾 ●ハッスルダマ

ゴールデンレム
ビッグバン
ひかりのはどう

ひょうがまじん (LV19~38) ●だいぼうぎょ

ようがんまじん (LV17~118) ●におうだち

スカイドラゴン

グランドクロス
しゃくねつ

リザードマン

●まじんざり
●ギガスラッシュ

ひくいどり (LV19~58)

●ベホマ

ぐんたいガニ

●ホーンビートル (LV139~)

●めいそう

ダーククラブ

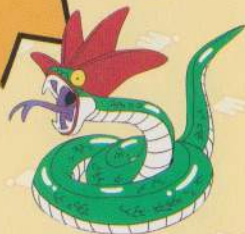
●マジックバリア

●…特技によって思いつく。 ○…思いついたあともある。 □…思いついたあに忘れる。



ドラゴン系
デンタザウルス

ドラゴン系



とさかへび

覚える特技 (おぼえるとくぎ)

どくこうげき (6)
マホトーン (10)
ドラゴラム (29)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	D
MP	E	すばやさ	D
こうげき	D	かしこさ	D

メラや炎系の攻撃、1ターン休み系に対して高い耐性をもっている。また、バギ、デイン系の攻撃にも少しは耐えられるぞ。その他の特技耐性はあまり高くない。

直接仲間にするより他のモンスターを配合して作りだした方がいいだろう。『ウィングスネーク』の素材として考えた方がいいかも。

次なる配合先

83



とさかへび

しんりゅう

めいそう
ビッグバン

おおにわとり

● (LV99~118)
スカイドラゴン

● (LV138~)
やまたのおろち

● おおにわとり

● (LV99~118)
サンダーバード

● ザオリク

● ハッスルダンス
● ばくれつけん

● ジゴスパー
● やみのほし
● おどろふ

完成 (かんせい)
血脈 (けつとう)
相手 (あいて)

ドラゴン系



ドラゴン

覚える特技 (おぼえるとくぎ)

どくこうげき (4)
マホトーン (12)
ドラゴラム (14)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	D
MP	E	すばやさ	D
こうげき	D	かしこさ	D

ぬしとのとびらの「ぬし」で、ホイミンと同様に仲間にすることができる。『ひのいき』や「まじざり」など炎を使った特技得意で、メラや炎系の耐性も

ぬしとのとびらのぬしを仲間にしなくて他国マスターの連れてくるや、仲間にすることもできるぞ。

モンスター耐性グラフ



次なる配合先

116



ドラゴン

ぬしにむ

● ドラゴンキッス

うけながし

● ドラゴンキッス

うけながし

● (LV99~118)
バトルレックス

● ハッスルダンス

● ストーンスライム

● だいぼうぎょ

● (LV119~138)
アンドリアル

● ザオリク
● ひかりのはどう

● (LV1~18)
ぶちキング

● ばくれつけん

●…特技によって思いつく。 ○…思いついたあともある。 □…思いついたあとも忘れる。



ドラゴン系



ドラゴンキッズ

覚える技

ひのいき (4)
あまいき (11)
うけながし (19)

成長力

HP	B	ぼうぎょ
MP	E	すばやさ
こうげき	C	かしこさ

メラや炎、ザキ系などに高い耐性をもち、なかでもメガンテにはほぼ無敵だ。弱点は、毒や呪い、1ターン休み系などの補助系の特技。また、ヒャド系には強いが、吹雪系は大ダメージを受けやすいので注意しよう。HPや攻撃力に比べてMP、すばやさはあまり成長しない。

モンスター耐性グラフ



ドラゴンマッド

覚える技

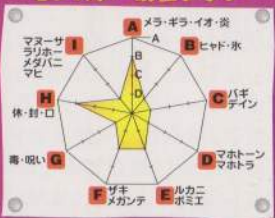
うけながし (13)
うけながし (15)
うけながし (16)

成長力

HP	D	ぼうぎょ	E
MP	E	すばやさ	A
こうげき	D	かしこさ	E



モンスター耐性グラフ



は低い、強力な攻撃系の技を覚えるモンスター。メラ、炎、イオ、炎系や1ターン休み系に強い以外は、ほとんど弱に弱い。それでも、回復系は得意なモンスターとペアを組めば、なかなかの戦闘力を発揮する。連れていくならパーティをしっかりと考えよう。

次なる配合先

95/116

生息地

バザーのとびら (4~5)
がんこじいさんのとびら (1)
やすらぎのとびら (4~5)
とまどいのとびら (1~2)
おもいでのとびら (1~2)

生息地

これを血統にしにがみきぞくを配合してアンドレアルにするといかも！

生息地

がんこじいさんのとびら (21~29)
他国マスター



ドラゴンキッズ

うけながし

- しんりゅう (LV99~118) スカイドラゴン ●ザオリク
- ビッグバン めいそう (LV139~) ●ハッスルダンス ●はくれつけん
- ストーンスライム (LV79~98) ●マダンテ
- うごくせきぞう



ドラゴンマッド

うけながし

- フーセンドラゴン (LV119~138) ●ザオリク ●ひかりのはどう
- アンドレアル (LV139~) ●ひゃくれつなめ
- キングレオ (LV139~) ●せいしんとういつ
- キラーマシン ●スーパーデンゾク ●ハッスルダンス

●…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあともものこす。
☒…思いついたあとに忘れる。



ドラゴン系



バトルレックス

覚える特徴 (きこえるとく)

ひのいき (4)
メタルぎり (13)
まじんぎり (16)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	C
MP	D	すばやさ	D
こうげき	A	かしこさ	A

名前のとおり、ドラゴン系のモンスターなかではトップクラスの攻撃力を持ち、戦闘ではかなり頼りになる。自分の攻撃力のぶんだけダメージを与えられる『まじんぎり』は対戦でも使える特技だ。この技を受け継がせるための配合用として利用するといいかも。耐性も全体的に高い。

モンスター耐性グラフ



次なる配合先 (つぎのあわせ)

74/95/189

生息地 (きそくち)

いかりのとびら (11、めし)
他国マスター



バトルレックス

まじんぎり

スカイドラゴン

リザードマン

ギガスラッシュ

ベホマ

マジックバリ

パオム

おどりふうし

イオナズン

バルザック

ギガティン

ばくれつけん

完成 (かんせい)
血統 (けつとう)
相手 (あいて)

■…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとのこす。
☒…思いついたあとに忘れる。

ドラゴン系



フーセンドラゴン

覚える特徴 (きこえるとく)

ひのいき (2)
メタルぎり (15)
まじんぎり (33)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	C
MP	D	すばやさ	D
こうげき	D	かしこさ	A

フー、ギラ、イオ、炎系に高い耐性を持つが、他に対する耐性はあまり高くない。とくにヒャド、毒、マヌーサ系は弱点と考えるだろう。自分の犠牲にしながらも、仲間を助ける献身的なもののほか、HPと守備力の成長力が高い。攻撃力に関してはかなり低い。

モンスター耐性グラフ



次なる配合先 (つぎのあわせ)

97/210

生息地 (きそくち)

格闘場左のとびら (13~15)
がんてじいさんのとびら (6~10)
しあわせのとびら (1~4)
他国マスター



フーセンドラゴン

しんりゅう

スカイドラゴン

ギザオリク

ビッグバン

めいそう

やまたのおろち

ばくれつけん

マンドラゴラ

ダンスキャロット

くちをふさぐ

せいしんとういつ

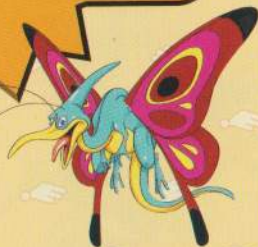
おどりふうし

くろいきり

■…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとのこす。
☒…思いついたあとに忘れる。



ドラゴン系



フェアリードラゴン

覚える特技 (わすれがく)

なめまわし (8)
あまいいき (11)
マヌーサ (11)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	D
MP	D	すばやさ	C
こうげき	C	かしこさ	D

メラ、ギラ、イオ、炎系の耐性は高いが、他のものに対してはかなり低い。特技を使われたら、ほぼ確実にダメージを受けると思っているだろう。成長力も全体的に高くない。覚える特技も補助系のもものばかりなので、うまく配合したり特技を覚えさせなければパーティに入れるのはつらいかも……。

モンスター耐性グラフ



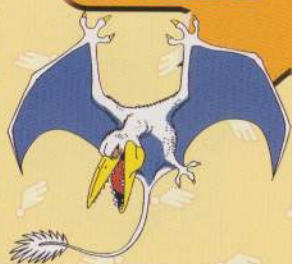
プテラノドン

覚える特技 (わすれがく)

なめまわし (8)
あまいいき (11)
マヌーサ (11)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	E
MP	C	すばやさ	C
こうげき	C	かしこさ	D



他のドラゴン系と同様、メラ、ギラ、イオ、炎系には高い耐性をもち、毒系や呪い系など補助呪いに対する耐性がかなり低い。成長力はMPと攻撃力がなかなか高くない。特技では「おいかげ」を覚えるので、せめて息系の特技は覚えさせたいところだ。うまく配合しよう。

モンスター耐性グラフ



次なる配合先

ドルルを血統にこれを配合しよう！ムカデにするといいかも！

生息地

がんこじいさんのとびら (0～10)
牧場のとびら (1～5)
ちからのとびら (1～5)
他国マスター



フェアリードラゴン

ひゃくれつなめ

しんりゅう
ビッグバン

スカイドラゴン ●ザオリク

●ぼくれつけん
●ハッスルダンス
●やまたのおろち

●(LV139～)
●ホーンビートル ●めいそう

●(LV139～)
●ホーンビートル

完成 (かんせい)
血統 (けつとう)
相手 (あいて)



■…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあともものこす。
□…思いついたあとに忘れる。

次なる配合先

これを血統にうごくせきぞうを配合してコアトルにするといいかも！

生息地

がんこじいさんのとびら (6～10)
ちえのとびら (1～14)



プテラノドン

しんりゅう
めいそう
ビッグバン

スカイドラゴン ●ザオリク

●(LV139～)
●やまたのおろち

●にじくじゃく

マダンテ
ひかりのはどう
だいほうぎょ

●(LV79～98)
●ホークブリザード ●ひゃくれつなめ

●(LV39～58)
●マジックバリア

完成 (かんせい)
血統 (けつとう)
相手 (あいて)

■…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあともものこす。
□…思いついたあとに忘れる。



ドラゴン系

プテラノドン

ドラゴン系



ポイズンリザー

覚える特技 (覚える特技)

どくこうげき (6)
なめまわし (8)
どくのいき (10)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	D
MP	D	すばやさ	A
こうげき	D	かしこさ	A

メラ、ギラ、イオ、炎系に高い耐性をもつが、ヒャド、バギ、マホトーン、ルカニ、1ターン休み系には、右のグラフを見ての通り、耐性は低い。

成長力は平均的だが、かしこさの伸びはかなり低めなので注意。特技に関しては、その名の通り、毒系の特技をメインに覚えるぞ。

モンスター耐性グラフ



やまたのおろち

覚える特技 (覚える特技)

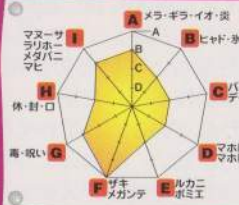
どくこうげき (4)
なめまわし (12)
どくのいき (20)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	D
MP	D	すばやさ	A
こうげき	C	かしこさ	A



モンスター耐性グラフ



ドラゴン系の中ではとりわけ高耐性をもつモンスター。これと合わせて、毒系の耐性はほぼ無敵。また、攻撃力の成長力が高く、使い勝手のいいものばかりなので最終的に十分に戦えるぞ。ちなみに、ドラゴン系から奪うとまったく同じ特技をもっている。

次なる配合先

これを血統にひくいどりを配合してスカイドラゴンにするといいかも！

生息地

がんこじいさんのとびら (1) いかりのとびら (1~8)

次なる配合先

72/83/84/85/86/90/91/92/94/96/99/100/101/102/104/106/106/108/109/114/122/124/135/145/155/159/174/180/205/207/215/227/240/269/271/274/276

生息地

図書館のとびら (25, ぬし) ※ただし、ここでは仲間にならない
他国マスター



しんりゅう

ビッグバン
めいそう

龍 (LV99~118) スカイドラゴン

●ザオリク

龍 (LV139~) やまたのおろち

●ばくれつけん

龍 (LV139~) しにがみさぞく

●マダンテ
●だいぼうぎょ
●ベホマズン

龍 (LV99~118) はくだんい

●ひかりのはどう



アンドリアル

ビッグバン
めいそう

龍 (LV99~118) スカイドラゴン

●ザオリク

龍 (LV139~) しにがみさぞく

●マダンテ
●だいぼうぎょ
●ベホマズン

龍 (LV1~18) タークアイ

●バイキルト

龍 (LV139~) まおうのつがい

●せいしんとういつ
●しゃくねつ



■…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとも忘れ。 □…思いついたあとに忘れる。



■…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとも忘れ。 □…思いついたあとに忘れる。

ドラゴン系



ライバーン

覚える特技 (たがふ)

どくこうげき (6)
しんこうぎり (12)
あくまざり (13)

成長力 (せいりよく)

HP	D	ぼうぎょ	C
MP	E	すばやさ	B
こうげき	C	かしこさ	E

他のドラゴン系同様、メラ、ギラ、イオ、炎系に高い耐性をもつが、さらにバギ、デイン系にも高い耐性をもっているのが特徴的。覚える特技がMPを使わないものばかりのせいか、とにかくMPの成長力が低い。ちなみにかなりはやいうちに特技をマスターしてしまうMonsterだ。

Monster耐性グラフ



リザードフライ

覚える特技 (たがふ)

しんこうぎり (4)
しんこうぎり (4)
しんこうぎり (14)

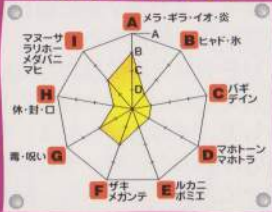
成長力 (せいりよく)

HP	C	ぼうぎょ	C
MP	C	すばやさ	B
こうげき	C	かしこさ	E



メラ、ギラ、イオ、炎系に高い耐性をもつが、それ以外の耐性は低いという典型的なドラゴン系の特徴をもつ。成長力は全体的に高め。特技も覚えるものが多いので、配合と威力次第ではけっこう強くなる。他国マスターから奪うと、「めたいいき」を覚えている。

Monster耐性グラフ



次なる配合先

龍系を血統にこれを配合してロックちょうにするといいかも！

生息地

がんこじいさんのとびら (2)
他国マスター

127

生息地

がんこじいさんのとびら (11~20)
さばきのとびら (11~24)
他国マスター



ライバーン

しんりゅう

めいそう
ビッグバン

ヘルゴンドル

ベホマズン
グランドクロス

(LV99~118)
スカイドラゴン

(LV139~)
やまたのおろち

(LV39~58)
モーザ

(LV139~)
じごくのちんぼん

●ザオリク

●ばくれつけん

●ひかりのはどう

●くろいきり



リザードフライ

しんりゅう

めいそう
ビッグバン

キリキリパッタ

(LV99~118)
スカイドラゴン

(LV139~)
やまたのおろち

はいこうなし

はいこうなし

●ザオリク

●いきをすいこむ

●ばくれつけん

●さそうどり

●ハッスルダンス

■…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあともものす。 ☒…思いついたあとに忘れる。

■…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあともものす。 ☒…思いついたあとに忘れる。



ドラゴン系



リザードマン

覚える特技

けものざり(13)
まじんざり(16)
ギガスラッシュ(34)

成長力

HP	C	ぼうぎょ	C
MP	B	すばやさ	E
こうげき	D	かしこさ	A

メラ、ギラ、イオ、炎系に加えてザキ、メガンテ系に関してもなかなか高い耐性をもつ。

HPやMPの成長力が高いのも魅力的だが、なんといっても特技として『ギガスラッシュ』を覚えるのが最大の特徴。そのままパーティに入れてもいいし、配合でも重要な素材となるMonsterだ。

Monster耐性グラフ



アイアンタートル

獣(けもの)系

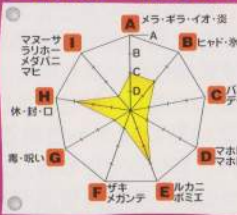


成長力

HP	C	ぼうぎょ	C
MP	E	すばやさ	E
こうげき	C	かしこさ	A

休み、踊り封じ、口を閉める、炎やルカニ、ボミエ系に高耐性をもっているMonster。物理系の耐性は高くない。HPやMPの成長力が高めで、物理系も防御系の技ばかり。回復系の技を覚えさせれば、戦いになる回復役として活躍できそうだ。

Monster耐性グラフ



次なる配合先

77/82/87/88/89/90/91/93/98/110/119/162/167/169/170/172/179/184/198/201/206/208/213/214/216/224/231/242

生息地

がんこじいさんのとびら(1)
かがみのとびら(1~20)
他国マスター

71/74/76/77/91/106/110/114/162/180/188

生息地

格闘場石のとびら(21~26)
他国マスター



まじんざり
ギガスラッシュ

しんりゅう
ビッグバン
めいそう

グレムリン

他(LV99~118)
スカイドラゴン

他(LV139~)
やまたのおうち

他(LV139~)
じさくのもんばん

他(LV139~)
アイアンタートル



アイアンタートル

キングレオ
ばくれつけん

カメゴン

他(LV139~)
キラーマシン

ユニコーン

他(LV39~58)
キングコブラ

バオーム

●…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあともある。 □…思いついたあとに忘れる。

●…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあともある。 □…思いついたあとに忘れる。





アルミラージ

覚える特技 (おぼえるてく)

ラリホー(5)
すてみ(15)
ちからをためる(15)

成長力 (せいちょうりょく)

ヒットポイント HP	C	ぼうぎょ
マジックパワー MP	E	すばやさ
こうげき	D	かしこさ

アントベア

成長力 (せいちょうりょく)

ヒットポイント HP	D	ぼうぎょ	C
マジックパワー MP	E	すばやさ	A
こうげき	C	かしこさ	A



獣系らしく1ターン休み、踊り封じ、口をふさぐ系とルカニ、ボミエ系には高い耐性を誇るが、他に対する耐性はかなり低め。

成長力ではHPがとりわけ上がりやすいMonsterである。『すてみ』と『ちからをためる』という、ちょっと意外な特技を覚えるので育ててみると面白いかも。

Monster耐性グラフ

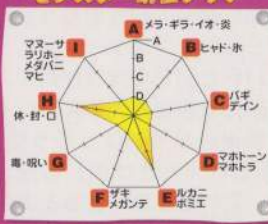


獣系の耐性を代表するMonster

1ターン休み、踊り封じ、口をふさぐ系とルカニ、ボミエ系には高い耐性をもつ。しかし他の耐性は低め、弱点だらけといってもいいだろう。

成長力の伸びがよく、特技はなにもないが、ゲーム序盤で『メタモル』は重宝するかも。

Monster耐性グラフ



次なる
配合先

114

生息地 (きそくち)

格闘場右のとびら(1~5)
井戸のとびら(1~5)
やすらぎのとびら(4~7)

生息地 (きそくち)

オーガーを血筋にこれを配置してすうまるにする
といいかも!

生息地 (きそくち)

たびだちのとびら(1~4)
まちびとのとびら(1~2)
まもりのとびら(1~2)



アルミラージ

ラリホーマ

キングレオ

●(LV139~) キラーマシン

●ベホマ ●せいしんと(11)

パオーム

●(LV99~118) スカイドラゴン

●ザオリク

●(LV139~) ザラキ

●やまたのおもろ ●さそうおどり

●完成(かんせい)
●血筋(けつとう)
●相手(あいて)



アントベア

ミノーン

やけつくいさ

●(LV69~78) コートドン

●ベホマ

●(LV119~138) ダンジョンス

●だいぼうぎょ

しんりゅう

ビックバン

めいそう

●(LV99~118) スカイドラゴン

●ザオリク

●(LV139~) ザラキ

●さそうおどり

●特技によって思いつく。 ○...思いついたあとに忘れる。
✕...思いついたあとに忘れる。

●特技によって思いつく。 ○...思いついたあとに忘れる。
✕...思いついたあとに忘れる。



獣(けもの)系



イエティ

覚える特技 (あはれわざ)

ヒヤド(6)
マヒヤドぎり(12)
おたけび(15)

成長力 (せいりよく)

HP	C	ぼうぎょ	C
MP	C	すばやさ	A
こうげき	D	かしこさ	A

獣系の特徴に加えてヒヤド、吹雪系に絶対の耐性をもっているめずらしいモンスター。

HPとMPの伸びが高く、ヒヤド系の攻撃を覚えるのでパーティに組み込んでめけこう使える。『おおこえでさけぶ』も覚えるので、これをうまく使うとより効果的に攻撃できるだろう。

次なる
配合先

これを血統にスライム系を配合してユニコーンにするといいかも！

生息地

格闘場右のとびら(21~24)
他国マスター

モンスター耐性グラフ



おおきづち

覚える特技 (あはれわざ)

マホトーン(15)
マヒヤドぎり(16)
おたけび(19)

成長力 (せいりよく)

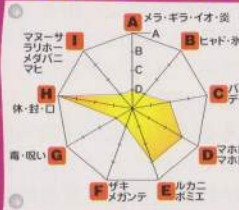
HP	C	ぼうぎょ	C
MP	D	すばやさ	A
こうげき	C	かしこさ	A



獣系の特徴に加え、マホトーン、マヒ系にも高い耐性をもつ。HPとMPの成長力も高い。

覚える特技に『まじんぎり』があるので、攻撃役にして一撃必殺狙うのも面白いかも。とはいえ、攻撃役にするのなら、他のモンスターと組み合わせる配合を考えて育てるにしよう。

モンスター耐性グラフ



76/153

生息地

格闘場右のとびら(11~20)
さばきのとびら(1~24)
他国マスター

おすすめ
配合

イエティ

アイアンタートル

におうだち
だいぼうぎょ
めいそう

ユニコーン

さそうおどり
ペホマ
ザオリク

ガメコン

ソードドラゴン

リザードマン

ギガスラッシュ

ドラゴン

のろいのことば
ぼうがんまじん
バズウしょう

完成(かんせい)
血統(けつどう)
相手(あいて)

おすすめ
配合

おおきづち

キングレオ

ばくれつけん

キラマシン

せいしんとういつ

パオーム

せりかぶおぼけ

ラリホーマ

コバクそう

バイキルト
マジックバリア

ユニコーン

ペホマ
ザオリク

■…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとの
☒…思いついたあとに忘れる。

■…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとの
☒…思いついたあとに忘れる。



かまいたち

覚える特技 (覚える特技)

バギ(3)
ヒャド(6)
しんくうぎり(12)

成長力 (せいりよく)

HP	D	ぼうぎょ	C
MP	D	すばやさ	B
こうげき	D	かしこさ	B

1ターン休み、踊り封じ、口をふさぐ系とルカニ、ボミエ系に高い耐性をもつのは他の獣系と同じ。ザキ、メガンテ系にも多少の耐性をもっている。

覚える特技は攻撃系のものばかりなので、パーティでは攻撃役がいいかも。成長力は全体的に低いといえるだろう。

モンスター耐性グラフ



キャットフライ



覚える特技 (覚える特技)

ヒャド(4)
しんくうぎり(10)
しんくうぎり(11)

成長力 (せいりよく)

HP	C	ぼうぎょ	C
MP	B	すばやさ	A
こうげき	D	かしこさ	B

特徴をおさえつつ、1ターン休み、踊り封じ、口をふさぐ系に絶対の耐性をもつ。とはいえ、他の耐性は低めなのが残念。覚える特技は補助系ばかり。成長力はHPとMPの伸びがかなりいい。パーティに組み込むなら防壁と回復系を覚えさせて使うといいになるかも。

モンスター耐性グラフ



次なる
配合先

218

生息地

格闘場右のとびら(6~10)
格闘場左のとびら(9~15)

次なる
配合先

あばれうしろりを血統にこれを配合してモーザにするといいかも!

生息地

格闘場右のとびら(1~5)
いかりのとびら(1~10)



かまいたち

キングレオ

ばくれつけん

キラーマシン

パオーム

●ベホマ

●せいしんとういつ

●(LV139~) パオーム

●おどりふうり

●(LV99~118) うごくせきそう

●マホトーン

●めいそう

●バズウしょうかん

●ふゆうじゅ

のろいのランプ

バイキルト

完成(かんせい)
血統(けつとう)
相手(あいて)



キャットフライ

キングレオ

ばくれつけん

キラーマシン

パオーム

●(LV139~) ●ばくれつけん

●せいしんとういつ

●(LV119~138) パオーム

●(LV78~98) ホークブリザード

●(LV39~58) ひくいどり

●ベホマ

●マジックバリア

にじくじゃく

だいぼうぎょ

ひかりのほう

マダンテ

獣(けもの)系



キラーパンサー

覚える特徴

あしばらい(7)
しんこうぎり(12)
しっぶうづき(13)

成長力

HP	D	ぼうぎょ	C
MP	E	すばやさ	A
こうげき	C	かしこさ	B

1ターン休み、踊り封じ、口をふさぐ系とルカニ、ボミエ系に高い耐性を持ち、ザキ、メガンテ系に至っては絶対の耐性を誇る。

攻撃力の伸びがかなり高いが、他の成長力は平均的。特技で『しっぶうづき』を覚えるので、すばやさは心配ない。おもいでのとびらのぬしとしても登場する。

モンスター耐性グラフ



キングレオ



成長力

HP	D	ぼうぎょ	C
MP	D	すばやさ	A
こうげき	C	かしこさ	B

モンスター耐性グラフ



力、特技の耐性にすぐれたキングレオのモンスター。ぜひ先頭に入れて戦わせたい。ルカニ、ボミエ系やザキ、メガンテ系、さしやうき系、踊り封じ・口をふさぐ系に対して無敵。炎系のモンスターにも多少の耐性をもつ。『れきこうげき』が『ばくれつけん』を覚えるとさらに強くなるぞ。

次なる配合先

キラーマシンを血統にこれを配合してキングレオにするといいかも！

生息地

おもいでのとびら(5、ぬし)
他国マスター

次なる配合先

97/98/107/108/111/112/113/115/118/119/121/123/125/126/127/128/129/130/132/150/156/161/180/189/195/201/202/217/221/244/261/262/272

生息地

配合でしか作れない



キラーパンサー

あしばらい

ストロングアニマル

めいそう

ユニコーン

しにがみきぞく

ドラゴン

ドラゴンキッズ

ドラゴン

ドラゴンキッズ

完成(かんせい)
血統(けつどう)
相手(あいて)



キングレオ

バオーム

バオーム

ゴールドゴレム

ゴールドゴレム

グリズリー

ベホマ

ロックちよう

くろいきり

ひょうがまじん

だいぼうぎょ

ようかんまじん

にやうだち



●…特技によって思いつく。 ○…思いついたあとのこと。 □…思いついたあとに忘れる。



●…特技によって思いつく。 ○…思いついたあとのこと。 □…思いついたあとに忘れる。

獣(けもの)系

グリズリー



覚える特技 (おぼえるとくぎ)

あしばらい(7)
もろばぎり(9)
しゅうづき(13)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	D
MP	E	すばやさ	A
こうげき	A	かしこさ	E

ゴートドン



成長力 (せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	D
MP	C	すばやさ	A
こうげき	C	かしこさ	E

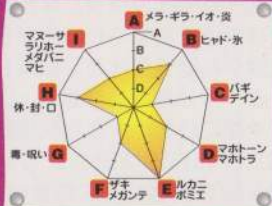
HPと攻撃力が成長しやすい。
1ターン休み系も効かないので先頭
に立たせるのに向いている。攻撃
呪文に対してもそこそこ耐性
があるので、簡単にはやられない。
弱点は炎系、吹雪系の息攻撃と状
態異常をおこす特技。できれば
回復補助系の特技をもつ仲間を連
れていきたい。

モンスター耐性グラフ



ゴートドン、吹雪系と1ターン休み、
炎系、口をふさぐ系に強いゴ
ートドン。ルカニ、ボミエ系が効
かないのも特徴だ。『ギラ』、『あ
しばらい』を覚えるので、攻撃補
正して連れていこう。メラ系や
炎系、ディン系への耐性をもたな
いので、攻撃呪文をもつ相手と戦
うときは注意したい。

モンスター耐性グラフ



次なる
配合先

117/122/131

生息地

格闘場右のとびら(11~20)
かがみのとびら(6~20)
他国のマスター

次なる
配合先

77/109/242

生息地

格闘場右のとびら(11~20)
他国マスター



クリスリー

キングレオ
ばくれつけん

キラーマシン ●せいしんとういつ

ユニコーン ●ベホマ
ザオリク

うごくせきそう
めいそう

のろいのランプ ●バイキルト

ハッスルダニ ●ハッスルダニ
ダンジョンズ ●だいぼうぎょ



ゴートドン

キングレオ

キラーマシン ●せいしんとういつ

ユニコーン ●ベホマ
ザオリク

リザードマン

ウィングスネーク ●ルカナン

ギガスラッシュ
まじんざり

ザオリク ●バイキルト
めいそう

●…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとのこす。
☒…思いついたあとに忘れる。

●…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとのこす。
☒…思いついたあとに忘れる。



獣(けもの)系



スーパーテンツク

覚える特技 (おぼえるてき)

ハッスルダンス (19)
しのおどり (21)
まねまね (22)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	C
MP	E	すばやさ	B
こうげき	D	かしこさ	E

攻撃呪文や息攻撃にとにかく弱いスーパーテンツク。メガネ系ではほぼ確実にやられるがザキ系には少し耐性がある。獣系らしく1ターン休み、踊り封じ、口をふさぐ系には強い。また状態異常をおこす特技には耐性をもっており、眠り、混乱系にも強い。『ハッスルダンス』を覚えるぞ！

スカルガルー



覚える特技 (おぼえるてき)

うごきり (13)
ダンス (14)
おどる (15)

成長力 (せいちょうりょく)

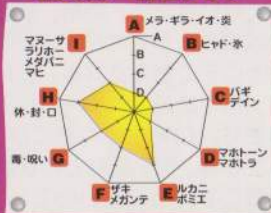
HP	D	ぼうぎょ	C
MP	B	すばやさ	B
こうげき	C	かしこさ	E

ボミエ系と1ターン休み、踊り封じ、口をふさぐ系に強い。やばらしいモンスタ。やはり攻撃呪文や息攻撃にとでも弱。ただしザキ、メガネ系は多耐性をもつ。また状態異常をおこす特技にもそれなりには耐え。MP、攻撃力、守備力、成長力は高い。

モンスタ耐性グラフ



モンスタ耐性グラフ



次なる配合先

69/97/124

生息地

格闘場右のとびら (11~20)
他国マスター

次なる配合先

71

生息地

格闘場右のとびら (1~5)
牧場のとびら (1~11)



スーパーテンツク

しのおどり

ストロングアニマル

ユニコーン

●ザオリク

●(LV139~) キラーマシン

●せいしんとういつ

●ばくれつけん

リップス

●(LV139~) ホーンビートル

●めいそう

●(LV139~) しにがみそく

●バズウしょうかん

●ベホマズン

●だいはうぎょ



スカルガルー

キングレオ

ばくれつけん

●(LV139~) キラーマシン

●せいしんとういつ

パオーム

ワイトキング

●(LV139~) しにがみそく

●バズウしょうかん

●ベホマズン

●だいはうぎょ

●(LV139~138) デンドレアル

●ザオリク

●ひかりのはどう

●…特技によって思いつく。 ○…思いついたあともこのす。 □…思いついたあとに忘れる。

●…特技によって思いつく。 ○…思いついたあともこのす。 □…思いついたあとに忘れる。

獣(けもの)系



ストロングアニマル

覚える特許 (きとく)

たいあたり (13)
みなごろし (13)
おたけび (15)

成長力 (せいりよく)

HP	C	ぼうぎょ	C
MP	E	すばやさ	A
こうげき	A	かしこさ	A

攻撃力が成長しやすいので、先頭で戦わせたい。炎系、吹雪系の息攻撃はがてだが、攻撃呪文にはそこそこ耐えられる。またルカニ、ボミエ系、1ターン休み、踊り封じ、口をふさぐ系には強い。しかし毒、呪い系などの状態異常をおこす特技に弱いので、『ラリホー』などが弱点だ。

ダークホーン

獣(けもの)系



成長力 (せいりよく)

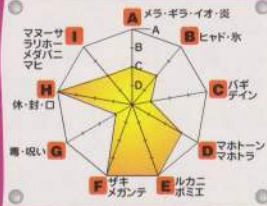
HP	C	ぼうぎょ	C
MP	E	すばやさ	A
こうげき	D	かしこさ	A

モンスター耐性クラフ



炎系やバギ、デイン系にこそ強い。他の攻撃呪文にはそこそこ耐えられる。また獣系モンスターにはめずらしく、ザキ、メロ系に対して無敵。状態異常や特技にも耐性があり、とくに毒、呪いに強い。マホトラははやりにがてだが、マホトーンはまったく効かないぞ。

モンスター耐性クラフ



次なる配合先

81/85/116/120/
124

生息地

格闘場右のとびら (21~26)
他国マスター

次なる配合先

267/274

生息地

まよいのとびら (23、ぬし)
※ここで仲間になることがある



ストロングアニマル

- バオーム (LV19~38) ●ベホマ
- ロックちよう (LV119~138) ●くろいきり ●ばくれつけん ●バズウしょう
- しんりゅう (LV99~118) ●ザオリク
- スクイドラゴン (LV139~) ●さそうおどり

完成(かんせい)
血統(けつとう)
相手(あいて)



ダークホーン

- キングレオ (LV119~138) ●ベホマズン
- ばくれつけん (LV118~138) ●ベホマ ●さそうおどり
- りゅうおう (LV139~) ●せいしんとういつ
- まほうのつかい (LV119~138) ●ひかりのはどう ●ザオリク

完成(かんせい)
血統(けつとう)
相手(あいて)

●…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとものこす。
◎…思いついたあとに忘れる。

●…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとものこす。
◎…思いついたあとに忘れる。



獣(けもの)系



パオーム

覚える特技 (きおく)

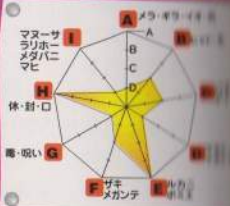
すなけむり(11)
すてみ(15)
おたけび(15)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ
MP	C	すばやさ
こうげき	D	かしこさ

『すなけむり』や『おたけび』といった1ターン休み系の特技を覚えるモンスター。自らも1ターン休み、踊り封じ、口をふさぐ系には無敵の強さをもつ。攻撃呪文や息攻撃にもそれなりに耐えられ、ザキ系はほとんど効かない。しかしメラ、炎系や状態異常をおこす特技には弱いので注意。

モンスター耐性グラフ



ビクアイ

覚える特技 (きおく)

いきこうげき(4)
いしき(4)
(4)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	C
MP	C	すばやさ	D
こうげき	D	かしこさ	A



炎系の息攻撃はにがてだ。呪文にはそこそこ耐え、ザキ系には無敵の強さをもち、またマホトラ系には弱いが、炎系はほとんど効かない。回復により回復、『ヒャド』の攻撃が期待できるぞ。マヌシ系などの状態異常をおこす特技は弱点だ。

モンスター耐性グラフ



次なる
配合先

69/70/78/98/107/
108/111/112/113/
117/121/122/126/
128/131/156/196/
232/244

生息地

格闘場右のとびら(21-100)
他国マスター

次なる
配合先

196

生息地

ゆうきのとびら(9、ぬし)
※ただし、ここでは仲間にならない
他国マスター



パオーム

スーパーデック

他(LV119~138)
ストロングアニマル

炎(LV59~78) ●マホトラ
●のろいのこ
●マジックバリ

しんりゅう

他(LV99~118)
スカイドラゴン

●ザオリク

ビックバン
めいそう

他(LV139~)
やまたのおろち

●ハッスルザン
●さそうおどり



ビクアイ

キングレオ

ばくれつけん

他(LV119~138)
キラーマシン

ユニコーン ●ベホマ
●ザオリク

おおめだま

他(LV139~)
きりさきピエロ

●パイキルト
●めいそう
●せいしんとういつ

他(LV119~138)
ダンジョンズ

●だいぼうぎょ

●…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとのこす。
✕…思いついたあとに忘れる。

●…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとのこす。
✕…思いついたあとに忘れる。





ファースト

覚える技 (覚える技)

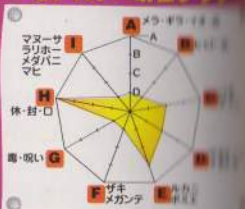
みかわしやく(10)
たいあたり(13)
なかまをよぶ(18)

成長力 (成長力)

HP	D
MP	C
こうげき	C

バギ、ティン系には多少の耐性をもつが、炎系や吹雪系の攻撃呪文や息攻撃には弱い。またザキ、メガンテ系にはほとんど耐性をもたない。攻撃力や守備力も成長しにくいので、ちょっと使いづらいかも。1ターン休み系に無敵なのが強み。もし連れていくなら後方から「なかまをよぶ」で攻撃しよう。

モンスター耐性グラフ



生息地

格闘場右のとびら(1~5)
おもいでのとびら(1~2)
まちびとのとびら(3~4)

フェアリーラット

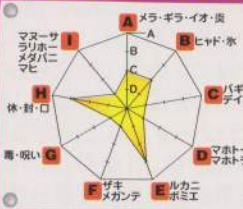


成長力 (せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	D
MP	E	すばやさ	A
こうげき	D	かしこさ	D

バギ、ティン系こそそにがてだが、吹雪系などの攻撃呪文や息攻撃には多少の耐性をもつ。ルカ、ボム系と1ターン休み、踊り口をふさぐ系には強いが、炎系の特技には弱い。ザキ系へは耐性もないので、やられやすい。「タイムたたき」を覚える数少ないモンスターだ。

モンスター耐性グラフ



生息地

バザーのとびら(1~3)
格闘場右のとびら(1~5)
おもいでのとびら(3~4)

次なる配合先

162/197



ファースト
おおごえでさけぶ

キングレオ

キラマシ (LV139~)

せいしんとういつ
はくれつりん

バオム (LV139~)

おどりふうり

ガッ布林

ヘルボックル (LV1~18)

ベホマ
ザオリク

ギガスラッシュ
ラリホマ

アークデーモン (LV19~38)

かえんぎり
マヒヤド
いなすま
しんくう

これを血統に悪魔系を配合してグリスリーにするといかも!



フェアリーラット

キングレオ

キラマシ (LV139~)

せいしんとういつ

ユニコーン (LV119~138)

さそうおどり
ベホマ

リザードフライ

アンドリアル (LV119~118)

ザオリク
ちうどくのいき
ひかりのほう

キリキリバッタ

おおごえでさけぶ

●…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとのこす。
✕…思いついたあとに忘れる。

●…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとのこす。
✕…思いついたあとに忘れる。





ルカニ、ボミエ系がまったく効かず、1ターン休み、踊り封じ、口をふさぐ系に強い。ザキ、メガンテ系には多少の耐性をもつ。しかし攻撃呪文や息攻撃には弱い。『メラゾーマ』など強力な呪文を使う相手は、『ねむりこうげき』や『あまいいき』で眠らせてしまおう。

ベロゴン

覚える特技

(特技記号)

ねむりこうげき (8)
なめまわし (8)
あまいいき (11)

成長力

HP	D	ぼうぎょ	A
MP	E	すばやさ	A
こうげき	D	かしこさ	B

モンスター耐性グラフ



次なる
配合先

これを血統にヘルコンドル
やモーザなどを配合してバ
オームにするといいかも！

生息地
(山・谷・川・海)

格闘場右のとびら (6~10)
ちえのとびら (1~14)

ミノーン



覚える特技

(特技記号)

ねむりこうげき (8)
なめまわし (8)
あまいいき (11)

成長力

(せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	C
MP	E	すばやさ	E
こうげき	C	かしこさ	B

モンスター耐性グラフ



次なる
配合先

109

生息地
(山・谷・川・海)

格闘場右のとびら (6~10)
よろこびのとびら (1~12)

おすすめの
配合



おすすめの
配合



獣(けもの)系

ももんじゃ



覚える特技

ヒヤド(6)
さそうおどり(15)
くちをふさぐ(18)

成長力

HP	D	ぼうぎょ	D
MP	C	すばやさ	A
こうげき	D	かしこさ	A

ユニコーン

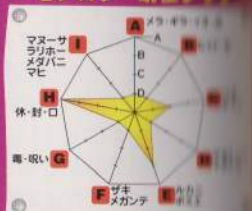


成長力

HP	D	ぼうぎょ	D
MP	D	すばやさ	A
こうげき	D	かしこさ	A

バギ、デイン系にはそこそこ耐えられるが、基本的に攻撃呪文や息攻撃には弱い。しかしすばやさが高く、『ヒヤド』や『さそうおどり』を覚える。補助系として連れていこう。ルカニ、ボミエ系に強く、1ターン休み、踊り封じ、口をふさぐ系には無敵。ザキ、メガンテ系にも少し耐えられるぞ。

モンスター耐性グラフ



や『ザオラル』を覚え、魔法系のエキスパート。1ターンの無敵で、踊り封じ、口をふさぐ系にも強い。ザキ系に強い。メガンテ系にも少しは耐性がある。状態異常をおこす特技にも耐えられるぞ。魔法呪文や息攻撃が弱点だが、魔法系の息攻撃には強い。

モンスター耐性グラフ



次なる配合先

ヘルビーストを血統にこれを配合してグレンデルにするといかも！

生息地

格闘場右のとびら(6~10)
さそいのとびら(1~12)

次なる配合先

86/107/110/111/115/116/118/119/120/123/125/127/129/130/132/150/161/180/189/195/201/202/217/221/236/242/252/261/262/274

生息地

格闘場右のとびら(21~26)
他国マスター



ももんじゃ

キングレオ	キラーマシン (LV139~)	せいしんとう
ユニコーン	ペホマ	ザオリク
タックカイト	くろいきり (LV139~)	バズウしょうりゅう
ロックちよう	まじんざり	
ホーンビートル	めいそう (LV139~)	

のろいのことは



ユニコーン

バオム	グリズリー
ロックちよう	くろいきり (LV119~138)
キングスライム	ぶちキング
しにがみぞく	だいぼうぎょ
	ザラキ
	マダンテ
	ペホマズン



●特技によって思いつく。○●思いついたあとに忘れる。□●思いついたあとに忘れる。



●特技によって思いつく。○●思いついたあとに忘れる。□●思いついたあとに忘れる。



あばれうしどり

覚える特技 (おぼえるとく)

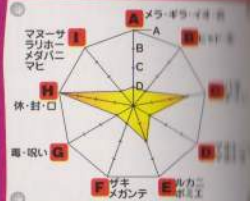
たいあたり (13)
えだはらい (13)
ちからをためる (15)

成長力 (せいちょうりょく)

ポイント HP	D	ぼうぎょ	C
ポイント MP	C	すばやさ	A
こうげき	C	かしこさ	A

鳥系なのに空を飛んでいないモンスター。それでも『あしばらい』などの1ターン休み系の特技に対しては無敵。さらに踊り封じ、口をふさぐ系もまったく効かないぞ。またバギ、デイン系にも強い耐性をもつ。しかしそれ以外の呪文や特技には、ほとんど耐性がないので注意が必要だ。

モンスター耐性グラフ



おおにわとり

覚える特技 (おぼえるとく)

たいあたり (11)
えだはらい (12)
ちからをためる (19)

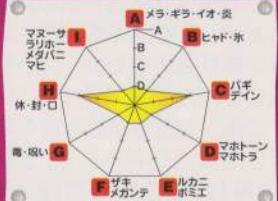
成長力 (せいちょうりょく)

ポイント HP	C	ぼうぎょ	C
ポイント MP	E	すばやさ	A
こうげき	D	かしこさ	A



組合では作れないモンスター、おおにわとり。バギ、デイン、1ターン休み、踊り封じ、口をふさぐ系には強いが、それ以外の呪文や特技に対してはまったく耐性をもたない。『すなけむり』などで相手の攻撃をかわさないでずっと耐えてしまう。もし捕まえたら組合にした方がよいかも。

モンスター耐性グラフ



次なる
組合先
83/94



おおにわとり

マダンテ
ひかりのほう
だいぼうぎょ

●バホマ
●ザオリク

生息地
バザーのとびら (1~5)
やすらぎのとびら (1~3)
とまどいのとびら (1~2)
あやつりのとびら (1~5)

おおにわとり

●ジゴスパーク
●やみのはどう

にじくじゃく

●ハッスルダンス

●ハッスルダンス

次なる
組合先
150



あばれうしどり

マダンテ
だいぼうぎょ
ひかりのほう

●バホマ
●ザオリク

にじくじゃく

●ハッスルダンス

キングレオ

●バホマ
●ザオリク

●ハッスルダンス

生息地
井戸のとびら (6~11)
やすらぎのとびら (6~7)
あやつりのとびら (1~5)
ゆうきのとびら (6~8)

ホークブリガード

●ハッスルダンス

ひくいどり

●ハッスルダンス

●ハッスルダンス

●…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとのこず。
□…思いついたあとに忘れる。

●…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとのこず。
□…思いついたあとに忘れる。

鳥(とり)系



ガンコどり

覚える特殊技 (しゅとくぎ)

こうらがえし (13)
さみだれぎり (16)
バイキルト (18)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	C
MP	C	すばやさ	B
こうげき	D	かしこさ	C

他の鳥系にくらべると、呪文に対して少しは耐性をもつ。とくにヒャド、吹雪、バギ、ディン系にはかなり強さをもつ。しかしメラ系など炎の攻撃にはやはり弱く、マヒ系への耐性がまったくないのが欠点だ。ちなみに『こうらがえし』は『ガンコどり』と『ビックリ』しか覚えられない特殊な特技だ。

なる
配合先

これを血統にギズモを配合してひくいどりにするといいかも！

生
息地

しあわせのとびら (13~17)
あやつりのとびら (6~10)

キメラ

覚える特殊技 (しゅとくぎ)

こま (8)
あらいいき (4)
こま (5)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	C
MP	D	すばやさ	B
こうげき	D	かしこさ	C

「ホー」で相手を眠らせるのが得意なモンスター。バギ、ディン系にはかなり強く、炎、メガン系にも少しだけ耐性がある。またターン休み、踊り封じ、口を封じる系にも強い。弱点はザキ系魔法や特技で、使われるとだいたいやられてしまう。またヒャド、炎系にもがてとしている。



ガンコどり
バイキルト

完成 (かんせい)
血統 (けつとう)
相手 (あいて)

● にじくじゃく	● (LV79~98) ホークブリザード	● ひゃくれつ狂戦
マダンテ	● (LV59~78) ひくいどり	● ハッスルダンス
ひかりのはどう	● (LV99~118) キングスライム	● まじんざり
ストーンスライム	だいぼうぎょ	うごくせきぞう
		● めいそう

鳥(とり)系



モンスター耐性グラフ



●…特技によって思いつく。 ○…思いついたあとのもの。 □…思いついたあとのに忘れる。



キメラ

完成 (かんせい)
血統 (けつとう)
相手 (あいて)

● にじくじゃく	● (LV79~98) ホークブリザード	● (LV99~118) マジックバリア
マダンテ	● (LV99~118) ひくいどり	● ザオリク
ひかりのはどう	● (LV99~118) スカイドラゴン	● ハッスルダンス
だいぼうぎょ	● (LV139~) やまたのおろち	
しんりゅう		
めいそう		
ビッグバン		

●…特技によって思いつく。 ○…思いついたあとのもの。 □…思いついたあとのに忘れる。





キラークース

覚える技(おぼえるわざ)

ふしぎなおり(11)
メダパニ(13)
さそうおり(15)

成長力(せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	C
MP	D	すばやさ	B
こうげき	C	かしこさ	A

状態異常をおこす特技に強く、毒、眠り、混乱系などかなりの耐性をもつ。ただマヌーサ系には弱いので注意しよう。またバギ、デイン系には強いが、メラ系やメガンテ系などの呪文にはとても弱い。『さそうおり』を覚えるので、コレで敵の動きを止めるというだろう。

モンスター耐性グラフ



サンダーバード

覚える技(おぼえるわざ)

さそう(11)
マホトラ(12)
バギ(35)

成長力(せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	C
MP	E	すばやさ	B
こうげき	D	かしこさ	A



バギ、デイン系に無敵で、『いさぎやく』など雷を操る特技を多くもつ。対戦でも威力を発揮する『スパーク』は特に強力だ。ほかの鳥系モンスターに比べ、攻撃呪文にも少しは耐性をもっている。マホトラ系や混乱系に強い耐性をもつが、マホトーン系は動きやすいので注意。

モンスター耐性グラフ

次なる
配合先

これを血統にストーンスライムを配合してロックちゃんにするといいかも！

生息地

さばきのとびら(1~10, 21~26)
あやつりのとびら(11~20)

次なる
配合先

68/77/79/94/142/
166/167/183/193/
211/212

生息地

あやつりのとびら(21~26)
他国マスター



キラークース

ヘルコンドル
ベホマズン

他(LV39~58)
モーザ

●ひかりのほどろ

他(LV139~)
せいらさびエロ

●せいしんとういつ
●めいそう

ゴースト

他(LV1~18)
しにがみ

●おおごえでけり

他(LV99~118)
キングスライム

●ベホマ
●ザオリク
●まじんざり

完成(かんせい)
血統(けつとう)
相手(あいて)



サンダーバード

ヘルコンドル
ベホマズン
グランドクロス

他(LV39~58)
モーザ

●ひかりのほどろ

他(LV139~)
せいらさびエロ

●せいしんとういつ
●めいそう

ギスモ

他(LV79~98)
あくまのカガミ

●さみだれざり

ドラゴスライム

完成(かんせい)
血統(けつとう)
相手(あいて)

●…特技によって思いつく。 ○…思いついたあとのもの。 □…思いついたあとに忘れる。

●…特技によって思いつく。 ○…思いついたあとのもの。 □…思いついたあとに忘れる。





ダックカイト

覚える特技 (おぼえるとく)

ラリホー(5)
メダパニ(13)
のろいのことば(16)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	D
MP	C	すばやさ	A
こうげき	C	かしこさ	E

バギ、デイン系には強いが、その他の呪文には弱い。また、1ターン休み、踊り封じ、口をふさぐ系に強いが、毒、呪い系などの状態異常をおこす特技には弱い。『ラリホー』を覚えるので、冒険の序盤戦なら活躍できるはず。成長力もかなり早いのも大きな魅力といえるだろう。

モンスター耐性グラフ



デスフラッター

覚える特技 (おぼえるとく)

おかげ(12)
うんきり(13)
うんきりあも(21)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	C
MP	D	すばやさ	A
こうげき	C	かしこさ	E



基本的に特技への耐性は低め。メガンテ系にはたまに耐えることもありますが、メガンテ系はほぼ確実に効くでしょう。またバギ、デイン系の攻撃呪文に強く、とうぜん『おんきのいき』などの息系の攻撃に弱く、相手の攻撃を予測しにくく、息系くらいは『おいかぜ』で防がえしたい。

モンスター耐性グラフ



次なる配合先

130

生息地

あやつりのとびら(11~20)
まよいのとびら(6~22)
他国マスター



ダックカイト

にじくじゃく
マダンテ
だいぼうぎょ
ひかりのはどう

● (LV79~98) ホークブリザード
● (LV59~78) ハッスルダンス
● ひくいどり ● きょうふう

さそりアーチャー
まじんざり

● (LV139~) ホーンビートル
● めいそう

● ホーンビートル

● 究極(かんせい)
● 血統(けつとう)
● 相手(あいて)

●…特技によって思いつく。 ○…思いついたあとのこと。 □…思いついたあとに忘れる。

次なる配合先

くさったしたいやマッドロンなどを血統にこれを配合してがいこつけんしにするといいかも！

生息地

牧場のとびら(1~8)
あやつりのとびら(6~10)



デスフラッター

にじくじゃく
マダンテ
だいぼうぎょ
ひかりのはどう

● (LV79~98) ホークブリザード
● (LV99~118) ハッスルダンス
● ひくいどり ● きょうふう

ゴースト
しにがみ

● (LV1~18) おどりふうじ

● (LV99~118) ● ベホマ ● ザオリク ● まじんざり

● 究極(かんせい)
● 血統(けつとう)
● 相手(あいて)

●…特技によって思いつく。 ○…思いついたあとのこと。 □…思いついたあとに忘れる。



デッドベッカー

覚える特技 (覚える特技)

バギ(3)
ルカニ(5)
しんくうぎり(12)

成長力 (成長力)

HP	C	ぼうぎょ	D
MP	E	すばやさ	A
こうげき	D	かしこさ	A

『バギ』や『しんくうぎり』など風を操る特技を覚える。バギ、デイン系などに対して無敵の強さをもつ。攻撃呪文には少しだけ耐えられるが、息攻撃には弱い。また1ターン休み、踊り封じ、口をふさぐ系に対してはかなりの耐性をもつが、マヌーサ、眠り、混乱、マヒ系にはがて。

モンスター耐性グラフ



ドラキー

覚える特技 (覚える特技)

バギ(3)
ルカニ(5)
しんくうぎり(12)

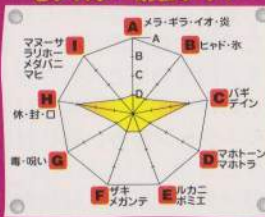
成長力 (成長力)

HP	C	ぼうぎょ	D
MP	E	すばやさ	A
こうげき	C	かしこさ	A



『バギ』や『しんくうぎり』を覚え、冒険序盤なら補助や回復呪文として活躍できる。ただ覚えるのはバギ、デイン、1ターン休み、踊り封じ、口をふさぐのみ。他の呪文や特技への耐性はまったくない。連れていく場合は、いちばん後ろにした方がいいだろう。

モンスター耐性グラフ



次なる配合先

獣系を血統にこれを配合してキラーエイブにするといいかも

生息地

よろこびのとびら(1~8)
あやつりのとびら(6~10)
他国マスター



デッドベッカー

にじくじゃく

マダンテ
だいぼうぎょ
ひかりのほうとう

ホークブリガード

●(LV79~98)
●(LV59~78)
ひくいどり

あくまのさし

ギガスラッシュ

めいそう

●(LV139~)
●せいしんとういり

さまようよろい

●まじんざり

●完成(かんせい)
●血統(けつとう)
●相手(あいて)



●特技によって思いつく。◎思いついたあとのこす。
◎思いついたあとに忘れる。

次なる配合先

これを血統にしにがみきぞくを配合してホークブリガードにするといいかも

生息地

あやつりのとびら(1~5)
たびだちのとびら(1~4)



ドラキー

ビッキー

●(LV99~118)
キングスライム

ゴールデンズライム

●(LV139~)
メタルキング

メタルキング

●ジゴスパーク

はなかわせみ

●せいれいのうた
●ベホマ
●ザオリク
●まじんざり

メタルキング

●におうだち

メタルキング

●ジゴスパーク

●完成(かんせい)
●血統(けつとう)
●相手(あいて)

●特技によって思いつく。◎思いついたあとのこす。
◎思いついたあとに忘れる。





にじくじゃく

覚える特長 (おぼえるとく)

だいぼうぎょ (15)
ひかりのはどう (24)
マダンテ (39)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	A	ぼうぎょ	E
MP	A	すばやさ	B
こうげき	D	かしこさ	C

鳥系最強と名高いにじくじゃく。覚える特技はすべて対戦でも役立つ強力なものばかり。特技に対する耐性もほとんどが高く、これといった大きな弱点もない。さらに1ターン休み、踊り封じ、口をふさぐ系以外にも吹雪、バギ、メガンテ、混乱系には無敵の強さを誇る。配合で作ridそう。

モンスター耐性グラフ



はなかわセミ

覚える特長 (おぼえるとく)

くろいきり (8)
ひかりのはどう (13)
くろいきり (28)

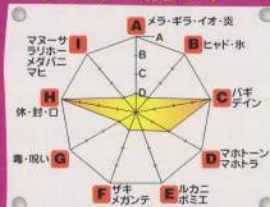
成長力 (せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	E
MP	C	すばやさ	B
こうげき	C	かしこさ	C



「きれいのうた」はぜひ覚えさせたい。「くろいきり」使用下で戦うがあるので、じざいという安心だ。ただ呪文や特技への耐性をほとんどもっていないので、やられないようにマメに回復しよう。ただバギ、デイン系と1ターン休み、踊り封じ、口をふさぐ系には無敵の強さがある。

モンスター耐性グラフ



次なる配合先

101/113/132/134/135/
138/139/140/143/144/
145/146/147/148/149/
164/179/204/213/219/
235/251/252/263

生息地

配合でしか作れない



にじくじゃく

マダンテ
ひかりのはどう
だいぼうぎょ

完成 (かんせい)
血統 (けつとう)
相手 (あいて)

ホークブリザード

サンダーバード

●ジゴスパー
●やみのほどろ

まおうのつかい

●せいしんとうい

ひくいどり

ヘルコンドル

●ベホマズン
●グランドクロス

ドラゴスライム

次なる配合先

141



はなかわセミ

きれいのうた

完成 (かんせい)
血統 (けつとう)
相手 (あいて)

にじくじゃく

ホークブリザード

マダンテ
だいぼうぎょ
ひかりのはどう

ひくいどり

マンドラゴラ

ダンスキャロット

せいしんとうい
おどりふうじ

きりさきビエロ

●めいそう
●パイキルト

●…特技によって思いつく。 ○…思いついたあとのこす。
□…思いついたあとに忘れる。

●…特技によって思いつく。 ○…思いついたあとのこす。
□…思いついたあとに忘れる。





ひくいどり

覚える特長

ひのいき(4)
おいかげ(12)
しっぼうづき(13)

成長力

HP	D
MP	D
こうげき	D

炎系には無敵で、メラ、ギラ、イオ系に高い耐性をもつのが特徴。ヒャド、吹雪系は弱点だが、鳥系としてはめずらしくバギ、ティン系も少しにがてとしている。毒、呪い、マヌーサ系などの状態異常をおこす特技にも弱い。ただ1ターン休み、踊り封じ、口をふさく系には無敵だ。

モンスター耐性グラフ



ピッキー

覚える特長

ひのいき(4)
おいかげ(12)
しっぼうづき(13)

成長力

HP	C	ぼうぎょ	C
MP	C	すばやさ	A
こうげき	D	かしこさ	B



炎系、吹雪系などの呪文や息に強いが、その他の呪文には多少の耐性をもつ。ザキ、メガンテ系はあまり耐性をもたない。鳥系はバギ、ティン、1ターン休み、踊り封じ、口をふさく系には強い。また状態異常には弱い。毒、呪い、マヒ系に対してはまったく耐性がない。

モンスター耐性グラフ

次なる
配合先

74/82/87/88/90/91/93/98/
101/113/115/132/134/135/
138/139/140/142/143/144/
145/146/147/148/149/164/
179/204/213/219/235/251/
252

生息地

他国マスター

89/141

生息地

おもいでのとびら(3~4)
まもりのとびら(3~5)
あやつりのとびら(1~5)
まちびとのとびら(1~2)



ひくいどり

にじくじゃく

マダンテ
ひかりのはどう
だいぼうぎょ

ホークブリザード

(LV79~98)

ホークブリザード

(LV59~78)

ホークブリザード

(LV59~78)

ホークブリザード

(LV139~)

ホークブリザード

(LV139~)

完成(かんせい)
血統(けつとう)
相手(あいて)



ピッキー

にじくじゃく

マダンテ
ひかりのはどう
だいぼうぎょ

ホークブリザード

(LV79~98)

ホークブリザード

(LV99~118)

ホークブリザード

(LV99~118)

ホークブリザード

(LV99~118)

ホークブリザード

(LV99~118)

完成(かんせい)
血統(けつとう)
相手(あいて)

■…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとのこす。
□…思いついたあとに忘れる。

■…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとのこす。
□…思いついたあとに忘れる。

■…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとのこす。
□…思いついたあとに忘れる。





ファンキーバード

覚える特技

メダパダンス (14)
ハッスルダンス (19)
メガザルダンス (31)

成長力

HP D ぼうぎょ C
MP D すばやさ A
こうげき C

ヘルコンドル

成長力

HP D ぼうぎょ C
MP C すばやさ A
こうげき C



『ハッスルダンス』、『メガザルダンス』を覚えるので回復系として活躍できる。ザキ系に強く、メガンテ系はまったく効かないのが最大の強みだ。1ターン休み系にも強く、対戦でも役立つ。状態異常をおこす特技が弱点で、特にラリホー系への耐性をもたないので注意しよう。

モンスター耐性グラフ



ある特技がとにかく魅力的。『ペホマラー』に、攻撃の『グランドクロス』と、回復の『だいぼうぎょ』を受け継がせたい特技。吹雪、バギ、ティン系もメラ、ギラ、炎、ヒャドも少しだけ耐性をもつ。ただし炎系には弱いので、『イオナス』など強力呪文に要注意だ。

モンスター耐性グラフ



次なる
配合先

67/255

生息地

よろこびのとびら (14, 南)
他国マスター

次なる
配合先

104/136/137/142/150/151

生息地

あやつりのとびら (21~26)



ファンキーバード
ハッスルダンス

にじくじゃく

マダンテ
だいぼうぎょ
ひかりのはどう

他 (LV79~98)

ホークフリザード ●ひゃくれつめい

他 (LV99~58)

ひくいどり ●マジックバリア

ダンスキャロット

他 (LV139~)

ひとくいそう ●グランドクロス

トードムキラー ●せいれいのうた

完璧 (かんせい)
血親 (けつとう)
相手 (あいて)



ヘルコンドル

にじくじゃく

マダンテ
ひかりのはどう
だいぼうぎょ

他 (LV79~98)

ホークフリザード ●ハッスルダンス

他 (LV59~78)

ひくいどり ●バギクロス

ネジまきどり

トードムキラー ●せいれいのうた

他 (LV139~)

ロックちよう ●まじんざり

●…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあともものこす。
☒…思いついたあとに忘れる。

●…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあともものこす。
☒…思いついたあとに忘れる。





ホークブリザード

覚える特技

つめたいいき (4)
マヒヤドぎり (12)
ザキ (17)

成長力

HP	D	ぼうぎょ	A
MP	E	すばやさ	B
こうげき	C	かしこさ	A

ヒヤド、吹雪系がまったく効かないモンスター。『つめたいいき』、『マヒヤドぎり』などの吹雪系の特技を覚える。イオ系に対しては耐性をもたないが、メラ、ギラ、炎系には少しだけ耐えられる。ザキ、メガンテ系に強いのはうれしい。毒、呪い、マヌーサ、眠り系など状態異常系が弱点だ。

モンスター耐性グラフ



生息地

他国マスター

次なる配合先

101/113/132/134/135/
138/139/140/142/143/
144/145/146/147/148/
149/164/179/204/213/
219/235/251/252



ホークブリザード

にじくじゃく

マダンテ
だいぼうぎょ
ひかりのはどう

他(LV79~98)

ホークブリザード

他(LV59~78)

ひくいどり

ワイトキング

他(LV99~118)

せいしんとういり

きんごう

べホマ

ざおろく

まじんざり

完成(かんせい)
血脈(けつとう)
相手(あいて)

ヒストウイング

覚える特技

マヌーサ (11)
マヒヤドぎり (15)
マヒ (19)

成長力

HP	C	ぼうぎょ	D
MP	C	すばやさ	B
こうげき	C	かしこさ	B



つめられたような姿に反し、メラ、ギラ、イオ、炎系に弱く、どちらかといえばヒヤド、吹雪系の方が少しは耐えられる。鳥系は、バギ、ディン系、1ター、踊り封じ、口をふさぐ系に強い。また状態異常に弱い。にがてな息系は『フバー』で防ごう。

モンスター耐性グラフ



生息地

あやつりのとびら (11~20)
さそいのとびら (13~19)
他国マスター

229



ヒストウイング

にじくじゃく

マダンテ
だいぼうぎょ
ひかりのはどう

他(LV79~98)

ホークブリザード

他(LV59~78)

ひくいどり

ゴールドンゴレム

他(LV19~38)

ひょうがましん

ビッグバン
ひかりのはどう

他(LV99~118)
ようがましん

におうだち

●…特技によって思いつく。 ○…思いついたあとのもの
□…思いついたあとに忘れる。

●…特技によって思いつく。 ○…思いついたあとのもの
□…思いついたあとに忘れる。





モーザ

覚える呪文 (わすれないうま)

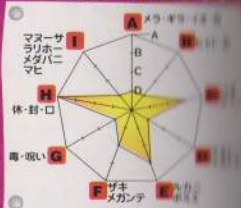
バギ(3)
みかわしやく(10)
いなすまぎり(12)

成長力 (せいしやうりよく)

HP	D	ぼうぎょ	D
MP	B	すばやさ	A
こうげき	D	かしこさ	A

鳥系にしてはめずらしく、ルカニ、ボミエ系に強いので、戦闘中にすばやさや守備力を下げられる心配が少ない。バギ、デイン系に強く、1ターン休み、踊り封じ、口をふさぐ系には無敵の強さをもつ。しかし状態異常をおこす特技には弱く、特に毒、呪い系、マヌーサ、マヒ系にががてだ。

モンスター耐性グラフ



ロックちょう

覚える呪文 (わすれないうま)

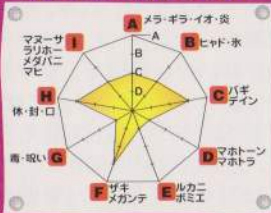
ロックン(16)
ロックン(21)
ロックン(23)

成長力 (せいしやうりよく)

HP	A	ぼうぎょ	D
MP	D	すばやさ	A
こうげき	C	かしこさ	A



モンスター耐性グラフ



具体的に高い成長力をもってバギ、デイン、ザキ、メガンテに強く、その他の攻撃呪文にでもそこそこの耐性をもつ。『いせり』を覚えるので、呪文は強い。状態異常をおこす特技も多少耐性をもち、マヒ系には弱く、マヌーサ、メダパニ系にも多少の耐性を持っている。

次なる配合先

91/104/136/137/
151/212

生息地

図書館のとびら(21~24)
あやつりのとびら(11~20)
他国マスター

次なる配合先

74/89/117/122/
130/131/144/147/
229/239/255/270

生息地

あやつりのとびら(21~26)
他国マスター



配合

みかわしやく



あばうしどり



ヘルコンドル

●ベホマズン
●グランドクロス



モザ

●(LV39~58)
●キラークエ



キングレオ

●(LV139~)
●キラーマシン



ばくれつけん

●(LV119~138)
●ザオリク
●ユニコーン
●ベホマ

●呪文(かんせい)
●血戦(けつとう)
●相手(あいて)



●…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとのこと。
☒…思いついたあとに忘れる。



●…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとのこと。
☒…思いついたあとに忘れる。



植物(しよくぶつ)系



エビルシード

覚える特技 (おぼえるとくぎ)

マヒこうげき (10)
だいせつだん (13)
まぶしいひかり (13)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	D
MP	C	すばやさ	E
こうげき	C	かしこさ	B

会心の一撃をそれなりに出す植物系モンスター。バギ、デイン系に強く、マホトーン、マホトラ系が効かないのが特徴だ。ザキ系には少し弱い、メガンテ系には強い。攻撃呪文には少しは耐えられるが、息系の攻撃はにがて。「フバーハ」や「くちをふさぐ」を使える仲間といっしょに行動したい。

モンスター耐性グラフ



オニオン

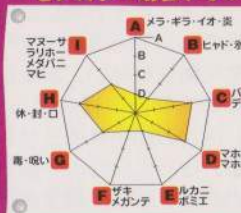


成長力 (せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	C
MP	D	すばやさ	E
こうげき	D	かしこさ	B

たまねぎのようなモンスター。ギラ、イオ、炎、ヒャド、氷系の弱点で、強力な呪文だとやられるおそれがある。まぶしい光、メガンテ系もにがてなの大きな欠点。ただ植物系らしくバギ、デイン系には強い。戦闘で「あまいいき」で相手を眠らせてほしいぞ。

モンスター耐性グラフ



次なる配合先

168

生息地

とまどいのとびら (3~5)
はかいのとびら (1~5)

次なる配合先

これを血筋に物質系を配合してコハクそうにするといいかも！

生息地

しあわせのとびら (1~12)
はかいのとびら (6~10)



エビルシード

- マンドラゴラ (せいしんとういつ) ● (LV59~78) ● ダンスキャロット ● くちをふさぐ
- ストーンスライム (だいぼうぎょ) ● (LV139~) ● くるいぎり ● ひこくのもんぱん ●
- キングスライム ● (LV99~118) ● ザオリク ● まじんぎり ●
- (LV99~118) ● めいそう ● おおきつち ●



オニオン

- ガブリン (ヘルボックル) ● (LV1~18) ● ザオリク ●
- (LV139~) ● めいそう ● きりさきビエロ ● せいしんとういつ ●
- せみちくら (LV119~138) ● だいぼうぎょ ● ダンジョンえび ● ハッスルダンス ●
- おおきつち ● まじんぎり ● ちからをためる ●

●…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとのこす。 □…思いついたあとに忘れる。

●…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとのこす。 □…思いついたあとに忘れる。



植物系

オニオン

植物(しよくぶつ)系



ガップリン

覚える特技 (おぼえるとくぎ)

バギ(3)
ラリホー(5)
ねむりこうげき(8)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	C
MP	C	すばやさ	E
こうげき	C	かしこさ	A

バギ、ティン系に強く、メラ、ギラ、イオ、ヒャド系にも多少の耐性をもつ。息攻撃はにがてで、まったく耐性がない。また状態異常をおこす特技も弱点だ。「ラリホー」などの相手を眠らせる特技が得意。さらに会心の一撃を出しやすいので、眠った相手を狙っていこう。

モンスター耐性グラフ



かりゅうそう

覚える特技 (おぼえるとくぎ)

バギ(3)
ラリホー(5)
ねむりこうげき(8)

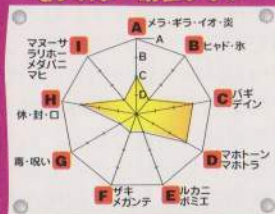
成長力 (せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	C
MP	A	すばやさ	E
こうげき	B	かしこさ	A



炎系でも数少ない炎系に強い。メラ、ギラ、イオ系にも多少の耐性をもつ。ただし、吹雪系には弱い。また、メガンテ系への耐性がない。注意しよう。MPが成長するので、「メラゾーマ」など威力大な呪文をガンガンとなえよう。

モンスター耐性グラフ



次なる
配合先

126/153/157/160/
164/165/166/184

生息地 (せいしき)

よろこびのとびら(1~8)
はかいのとびら(6~10)

次なる
配合先

162/167/170

生息地 (せいしき)

かがみのとびら(11~15)
はかいのとびら(11~28)



カップリン

- マタンゴ (LV59~78) ●ギガティン ●ひやくれつ斬
- マニーター (LV139~) ●マダンテ ●だいぼうぎょ
- きりさきピエロ (LV139~) ●せいしんとらう ●めいそう
- きりさきピエロ (LV139~) ●かえんざりり ●いなすまざりり ●しんくうざりり ●マヒャドざりり ●ギガスラッシュ
- ダークデーモン (LV19~38)



かりゅうそう

- コハクそう (LV139~) ●せいしんとらう ●におうだち
- ひとくいそう (LV99~118) ●ゼオリク
- スライドラゴン (LV139~) ●ばくれつけん ●ハッスルダンス
- しんりゅう (LV139~) ●ばくれつけん ●ハッスルダンス
- ビッグバン ●めいそう

●…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとのこと。 □…思いついたあとに忘れる。

●…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとのこと。 □…思いついたあとに忘れる。

植物(しよくぶつ)系



きりかぶおばけ

覚える特技 (おぼえるてき)

ラリホー(5)
トラマナ(11)
ゾンビぎり(13)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	C
MP	C	すばやさ	A
こうげき	E	かしこさ	A

会心の一撃を出しやすく、「ラリホー」、「トラマナ」などを覚えるモンスター。バギ、デイン、1ターン休み、踊り封じ、口をふさぐ系に強い。ゲーム序盤戦では攻撃や補助に活躍できる。しかし攻撃呪文や息攻撃にとっても弱く、状態異常にもほとんど耐性がないので注意しよう。

コハクそう

覚える特技 (おぼえるてき)

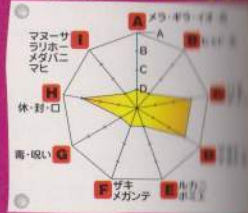
キルト(18)
ハ(19)
リリア(20)

成長力 (せいちょうりょく)

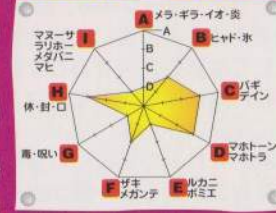
HP	C	ぼうぎょ	C
MP	C	すばやさ	A
こうげき	C	かしこさ	A



モンスター耐性グラフ



モンスター耐性グラフ



覚える特技には「フバーハ」、呪文には「マジックバリア」と、防御してくれたモンスター。さらに「キルト」までも覚えるので、補助のスペシャリストとして活躍していける。各特技に対しての耐性はいいが、植物系らしい「バギ」、「デイン」系には強いがそれ以外の呪文や息攻撃には弱い。

次なる配合先

111

生息地

まちびとのとびら(1~4)
はかいのとびら(1~5)
とまどいのとびら(6)

111/156/167/170/
230/263

生息地

図書館のとびら(1~5)
はかいのとびら(11~20)
他国マスター



きりかぶおばけ

コハクそう
マジックバリア

キングレオ
ばくれつけん

④(LV1~18)
ヘルボックル ●ザオリク

④うごくせきそう ●めいそう

④バオーム ●おたけび

④(LV139~)
バルザック ●ギガデイン
●ベホマズン
●くろいきり



コハクそう

マジックバリア

ビッグバン
ひかりのはどう

④ガッ布林

④(LV1~18)
ヘルボックル ●ザオリク

④(LV139~)
きりさきピエロ ●せいしんとういつ
●めいそう

④(LV19~38)
ひょうがましん ●だいぼうぎょ

④(LV39~59,79~118)
ようかんましん ●におうだち

●…特技によって慰みつく。 ◎…慰みつけたあとのこす。
✕…慰みつけたあとに忘れる。

●…特技によって慰みつく。 ◎…慰みつけたあとのこす。
✕…慰みつけたあとに忘れる。



植物(しよくぶつ)系



サボテンボール

覚える特技 (しゅてき)

マヒこうげき (10)
ふしぎなおどり (11)
たかくとびあがる (21)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	C
MP	C	すばやさ	A
こうげき	C	かしこさ	A

バギ、デイン、マホトーン、マホトラ、1ターン休み、踊り封じ、口をふさぐ系に強い。また植物系にしては状態異常をおこす攻撃に比較的高い耐性をもつ。マヌーサ系には弱い、毒、呪い系、眠り、混乱、マヒ系の特技には多少の耐性をもつ。会心の一撃が出やすいのが強みだ。

モンスタースタビリティグラフ



じんめんじゅ

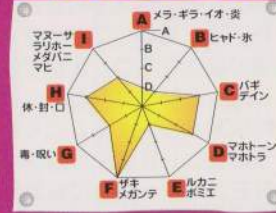


成長力 (せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	C
MP	D	すばやさ	A
こうげき	C	かしこさ	A

バギ系に強く、メガンテ系には弱く、口をふさぐ系に強い。また植物系にしては状態異常をおこす攻撃に比較的高い耐性をもつ。マヌーサ系には弱い、毒、呪い系、眠り、混乱、マヒ系の特技には多少の耐性をもつ。会心の一撃が出やすいのが強みだ。

モンスタースタビリティグラフ



次なる配合先

これを血統にスライム系を配合してマッドプラントにするといいかも！

生息地

はかいのとびら (11~20)
まよいのとびら (1~15)
他国マスター

67/78/124

生息地

とまどいのとびら (6、ぬし)
格闘場右のとびら (21~26)
他国マスター

サボテンボール

- マンドラゴラ (LV59~78) ● バイキルト
せいしんとういっ おどりふうじ ● ダンスキャロット ● さそうおどり
- ざさりアーマー (LV99~118) ● ザオリク
まじんざり ● ホーンビートル ● マホトーン
- ホーンビートル (LV139~) ● めいそう

じんめんじゅ

- マンドラゴラ (LV59~78) ● バイキルト
せいしんとういっ おどりふうじ ● ダンスキャロット ● さそうおどり
- しんりゅう (LV99~118) ● ザオリク
ビッグバン ● スカイドラゴン ● マホトーン
- めいそう (LV139~) ● ばくれつけん ● やまたのおろち ● ハッスルダンス

●…特技によって思いつく。 ○…思いついたあとのこす。
□…思いついたあとの忘れる。

●…特技によって思いつく。 ○…思いついたあとのこす。
□…思いついたあとの忘れる。

植物(しょくぶつ)系



ダンスキャロット

覚える特徴 (おぼえるとく)

みかわしやく(10)
さそうおどり(15)
しのおどり(21)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	C
MP	D	すばやさ	E
こうげき	E	かしこさ	C

イオ系にこそ弱い、攻撃呪文にはそこそこ耐えられる。マホトラ系、踊り封じ、口をふさぐ系に無敵の強さをもつ。また「踊るにんじん」という名前だけに踊り系の特技をよく覚える。とくに『さそうおどり』は呪文の効かないようなモンスターたちにも効果がある。対戦などでとても役に立つぞ。

モンスター耐性グラフ



はなまどう

覚える特徴 (おぼえるとく)

しんがら(4)
しんがら(6)
しんがら(8)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	C
MP	D	すばやさ	E
こうげき	D	かしこさ	C



ディン系、1ターン休み、封じ、口をふさぐ系の特技に、ギラ系の攻撃呪文と『キア』などの回復系を覚えるので、人形魔ではけっこう役立つモンスターだ。とはいえ炎系、吹雪系、ザキ、メガンテ系や状態異常系にす特技に弱いので、対戦はつらいかも。

モンスター耐性グラフ



次なる配合先

99/143/146/152/
158/159/169/182/
255

生息地

はかいのとびら(21~211)
他国マスター



ダンスキャロット

さそうおどり

カッパリン

マンイーター

ギガディン

きりさきどエロ

せいしんとうい

めいそう

トーテムキラ

ゴーレム

だいいぼうぎょ

ハッスルタツ

せいれいのうた

ひとくいそう

ひやつれつね

完成(かんせい)
血統(けつとう)
相手(あいて)

次なる配合先

くさったしたいを血統にこれを配合してボンブリスナーにするといいかも!

生息地

井戸のとびら(1~11)
はかいのとびら(1~5)
ゆうきのとびら(1~8)



はなまどう

マタンゴ

マンイーター

ギガディン

ひやくれつなめ

しにがみぞく

マダンテ

だいいぼうぎょ

キングレオ

キラマジン

せいしんとうい

はくれつけん

ユニコーン

さそうおどり

ベホマ

完成(かんせい)
血統(けつとう)
相手(あいて)

●…特技によって思いつく。◎…思いついたあとのこす。
☒…思いついたあとに忘れる。

●…特技によって思いつく。◎…思いついたあとのこす。
☒…思いついたあとに忘れる。



植物(しよくぶつ)系



ビーンファイター

覚える特長 (おぼえるとくちやう)

マホトラ(8)
レミラーマ(11)
バイキルト(18)

成長力 (せいちやうりよく)

HP	D	ぼうぎよ	D
MP	D	すばやさ	A
こうげき	C	かじこさ	B

ひとくいそう

覚える特長 (おぼえるとくちやう)

マホトラ(10)
レミラーマ(16)
バイキルト(18)

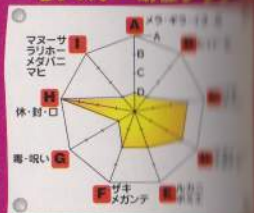
成長力 (せいちやうりよく)

HP	C	ぼうぎよ	D
MP	D	すばやさ	A
こうげき	D	かじこさ	B



1 ターン休み、踊り封じ、口をふさぐ系に無敵で、バギ、デイン系、マホトーン、マホトラ系にも高い耐性を持ち、ルカニ、ボミエ、ザキ、メガンテ系にも多少の耐性をもつ。まわりの地形がみえるようになる『レミラーマ』を覚えるので、連れていくと冒険がかなりラクになるぞ。

モンスター耐性グラフ



モンスター耐性グラフ



次なる配合先

197

生息地

バザーのとびら(4~5)
はいいのとびら(1~5)
ゆうきのとびら(1~8)

生息地

97/146/155/160/
162/163/165/166/
169/197/220/223/
234/248

生息地

はいいのとびら(21~28)
他国マスター



ビーファイター
バイキルト

- かりゆうそう ●ヘルボックル (LV1~18) ●ベホマ ●ザオリク
- リザードマン ●まじんぱり ●キガスラック
- ファールット ●アイアンタートル ●だいぼうぎよ ●におうだち
- ひとくいそう ●ひゃくれつなめ

完成(かんせい)
血戦(けつとう)
相手(あいて)



ひとくいそう

- マンイーター ●マンイーター (LV59~78) ●ギガデイン
- ひとくいそう ●グランドクロス ●ひゃくれつなめ
- マンイーター ●マンイーター (LV59~78)
- ヘルボックル ●ベホマ ●ザオリク

完成(かんせい)
血戦(けつとう)
相手(あいて)

●…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとものこす。
✕…思いついたあとに忘れる。



植物(しよくぶつ)系



ふゆうじゅ

覚える特徴 (おぼえるとくちょう)

トラマナ(11)
ゾンビぎり(13)
メガザル(33)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	D
MP	D	すばやさ	A
こうげき	D	かしこさ	B

全体的に耐性は低く、成長力はどれも平均的。バギ、デイン系、1ターン休み、踊り封じ、口をふさぐ系には無敵の強さをもつ。補助系特技の『メガザル』を覚えるが、これは使い方によっては役に立つだろう。『トラマナ』も覚えるので、ゲームをクリアするために連れていくにはいいかも。

モンスター耐性グラフ



植物(しよくぶつ)系



ヘルボッククル

覚える特徴 (おぼえるとくちょう)

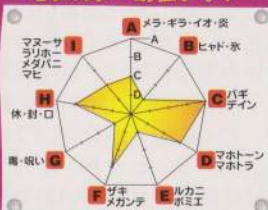
ヒョウ(2)
ヒョウ(6)
ヒョウ(8)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	E
MP	C	すばやさ	A
こうげき	C	かしこさ	B

植物系としては攻撃呪文に耐性あり、メラ、ギラ、イオ、ヒャなどにもそれなりに耐えられる。またバギ、デイン系には無敵。バギ、メガンテ系にも強い。吹雪系、吹雪系の息攻撃はにがて。注意。『ホイミ』を覚えるので、HPが少なくなったらすぐ回復しよう。

モンスター耐性グラフ



次なる
配合先

112

生息地 (せいしき)

はかいのとびら(6~10)
ちからのとびら(4~10)

次なる
配合先

126/153/156/157/
162/163/164/168/
184/208

生息地 (せいしき)

さばきのとびら(1~20)
はかいのとびら(11~20)
他国のマスター



ふゆうじゅ

ガブリン

ヘルボッククル (LV1~18)

ザオリク

きりざきピエロ (LV139~)

せいしんとうい
めいそう

にじくじゃく

ホークブリガード (LV79~98)

ひゃくれつなめ

マダンテ
ひかりのはどう
だいぼうぎょ

マジックバリ



ヘルボッククル

ガブリン

ひゃくれつなめ (LV139~)

せいしんとうい
めいそう

ピクシー

アークデーモン (LV19~38)

バイキルト

キングスライム

ギガスラッシュ
かえんぎり
いなすまぎり
しんくうぎり
マヒヤドぎり
ザオリク
まじんざり

●…特技によって思いつく。 ○…思いついたあとのこと。 □…思いついたあとに忘れる。

●…特技によって思いつく。 ○…思いついたあとのこと。 □…思いついたあとに忘れる。





覚える特技 (おぼえるとくぎ)

ねむりこうげき (8)
あまいいき (11)
くちをふさく (18)

成長力 (せいちょうりき)

HP	D	ぼうぎょ	D
MP	C	すばやさ	C
こうげき	C	かしこさ	A

眠らせる攻撃が得意で、『ねむりこうげき』や『あまいいき』を覚える。バギ、デイン系や1ターン休み系には強い。状態異常をおこす特技にも多少の耐性をもつが、とくに眠り系に強いわけではない。メラ、ヒャド、ルカニ系の呪文にはめっぽう弱いので注意しよう。

モンスター耐性グラフ



マッドプラント

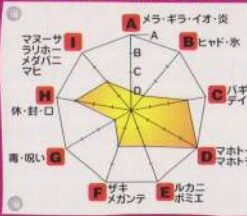


成長力 (せいちょうりき)

HP	D	ぼうぎょ	D
MP	C	すばやさ	C
こうげき	C	かしこさ	A

マホトーン、マホトラ系に無敵。バギ、デイン系や1ターン休み系に強い。口をふさぐ系に高耐性をもつ。炎系、吹雪系の物理攻撃には弱く、『メラゾ』などでねらわれると簡単に倒れてしまう。MPやかしこさが高く、補助系の特技を覚えるので、補助役に向けたモンスターだ。

モンスター耐性グラフ

次なる
配合先

154/161/208

生息地

メダルのとびら (19、ぬし)
※ここで仲間になることがある

おそろい
配合

マダンゴ

ガブリン

ひとくいそう

● (LV139~) ●せいしんとういじ
●きりさきじエロ ●めいそう

ワイトキング

● (LV139~) ●マダンテ
●だいぼうぎょ ●ベホマズン

バルブンテ

● (LV99~118) ●やみのはどう
●サンダーバード ●ジゴスパーク

●完成 (かんせい)
●血統 (けつとう)
●相手 (あいて)

次なる
配合先

78

生息地

はいかいのとびら (6~10)

おそろい
配合

マッドプラント

かりゅうそう

コバクそう ●マジックバリア

●リザードマン ●ギガスラッシュ

ぶちキング

● (LV98~118) ●ベホマ
●ザオリク ●まじんぎり

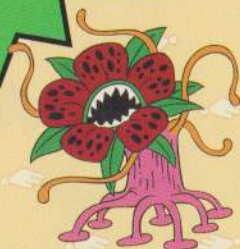
● (LV99~118) ●やみのはどう
●おどりふうじ ●ジゴスパーク

●完成 (かんせい)
●血統 (けつとう)
●相手 (あいて)

●…特技によって思いつく。 ○…思いついたあとのこと。
✕…思いついたあとに忘れる。

●…特技によって思いつく。 ○…思いついたあとのこと。
✕…思いついたあとに忘れる。





マンイーター

覚える技 (しきたり)

あまいいき (11)
ドラゴンぎり (13)
きあいをためる (13)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	D
MP	C	すばやさ	B
こうげき	D	かしこさ	A

バギ、デイン、ザキに強く、メラ、ギラ、イオ、ヒャド、マダンテにも耐えられる。マホトーン、マホトラ系や1ターン休み、踊り封じ、口をふさぐ系はまったく効かない。植物系のなかでは高い耐性をもつモンスターだ。しかし炎系、吹雪系の息攻撃はにがて。ラリホー系の特技にも弱い。

モンスター耐性グラフ



マンドラゴラ

覚える技 (しきたり)

おめことば (16)
りふうじ (17)
しんとういつ (19)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	B
MP	C	すばやさ	B
こうげき	E	かしこさ	A

植物系らしい耐性をもつマンドラゴラ。バギ、デイン系に無敵で、吹雪系の息攻撃に弱い。『おりふうじ』を覚えられる唯一のモンスターなので、一度は仲間に入れて。配合で強いモンスターに育ち、対戦で使えるようにしよう。『せいしんとういつ』を覚えるのも強みだ。

モンスター耐性グラフ

次なる
配合先

154/160/161/163/
168/182/234/248

生息地

はかいのとびら (21~28)
他国マスター

次なる
配合先

67/99/143/152/
158/159/182

生息地

配合でしか作れない

マンイーター

きあいをためる

エビルシード

マヒこうげき

他 (LV59~78)

マンイーター

●ギガティン

他 (LV79~98)

ビックアイ

●ベホマ

●ベホマズン

エビルシード

他 (LV1~18)

ヘルボックル

●ザオリク

他 (LV1~18)

バキルト

●バキルト

●まぶしいひかり

完成 (かんせい)

血統 (けつとう)

相手 (あいて)

マンドラゴラ

りふうじ

ダンスキャロット

さそうおどり

ひとくいそう

トートムキラー

●せいれいのうた

ライオネック

ベホマズン

他 (LV139~)

せりさせビエロ

●せいしんとういつ

●めいそう

リザードマン

●まじんざり

●ギガスラッシュ

完成 (かんせい)

血統 (けつとう)

相手 (あいて)

●…特技によって思いつく。 ○…思いついたあとのこす。
✕…思いついたあとに忘れる。

●…特技によって思いつく。 ○…思いついたあとのこす。
✕…思いついたあとに忘れる。

●…特技によって思いつく。 ○…思いついたあとのこす。
✕…思いついたあとに忘れる。



植物(しよくぶつ)系



ローズバトラー

覚える技

やいばのぼうぎょ (15)
れんぞくこうげき (20)
やみのはどう (22)

成長力

HP	C
MP	A
こうげき	C

配合でしか仲間にならず、しかも作りづらいため、全体的に耐性も能力値も高い。息攻撃にもそれなりに耐え、状態異常をおこす特技に対しての耐性もある。バギ、デイン系やマホトーン、マホトラ、メガンテ、1ターン休み、踊り封じ、口をふさぐ系はいっさい効かないぞ。

モンスター耐性グラフ



次なる
配合先

263/264

生息地

配合でしか作れない

ローズバトラー
やみのはどう

完成(かんせい)
血統(けつとう)
相手(あいて)

- かりゅうそう
- コハクそう ●マジックバリア
- リガードマン ●まじんざり ●ギガスラッシュ
- りゅうおう (LV139~) ●せいしんとうい
- まおうのつかい (LV119~138) ●ザオリク ●ひかりのはどう
- めいそう

植物(しよくぶつ)系



わたぼう

覚える技

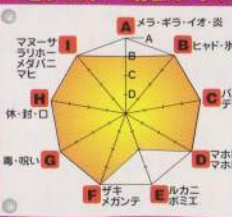
やいばのぼうぎょ (15)
れんぞくこうげき (20)
やみのはどう (22)

成長力

HP	B	ぼうぎょ	D
MP	A	すばやさ	A
こうげき	C	かしこさ	A

すべてのとびらをクリアしたものが、仲間にできるわたぼう。ただけに全モンスターの中でも能力値はかなり高い。なによりほとんどの呪文が効かず、すべての状態に高い耐性をもっている。『ウッドレム』を作るのに重要な材料になるが、そのままだでもバグメチャ強いぞ。

モンスター耐性グラフ



次なる
配合先

265

生息地

タイジュの国の牧舎

わたぼう

完成(かんせい)
血統(けつとう)
相手(あいて)

- わたぼう
- わたぼう (LV1~18) ●ザオリク
- ヘルホックル ●ザオリク
- コハクそう (LV139~) ●グランドクロス
- ひとくいそう (LV139~) ●ベホマ ●ばくれつけん ●せいしんとうい
- ギラマシン

●…特技によって思いつく。 ○…思いついたあとのこす。 □…思いついたあとに忘れる。

●…特技によって思いつく。 ○…思いついたあとのこす。 □…思いついたあとに忘れる。

植物系

わたぼう

おおなめくじ

覚える特技

くちぶえ(5)
なめまわし(8)
うけながし(19)

成長力

HP	C	ぼうぎょ	C
MP	C	すばやさ	A
こうげき	D	かしこさ	B



呪文系に弱い虫系モンスターの類にもれず、炎系、吹雪系、バギ、デイン系など、どんな攻撃に対しても耐性が低い。ただしラリホー、メダバニ系には絶対の耐性があるので、混乱や眠りにおちいる心配はない。LV19で覚える『うけながし』は相手の直接攻撃から身を守ることができる。

モンスター耐性グラフ



おおみみず

覚える特技

トラマナ(11)
ふしぎなおどり(11)
ものざり(13)

成長力

HP	D	ぼうぎょ	C
MP	C	すばやさ	B
こうげき	D	かしこさ	B



虫系のモンスターながら呪文にして多少の耐性をもつ。マホトラ系やルカニ、ボミ系にとても弱いが、毒、呪い系の耐性が高いのが特徴だ。地形からのダメージを受けないにする『トラマナ』や、敵のHPを減らす『ふしぎなおどり』と補助系の特技を覚える。

モンスター耐性グラフ



次なる配合先

176

生息地

井戸のとびら(1~5)
いかりのとびら(1~5)
やぼうのとびら(6~10)

次なる配合先

66/174

生息地

井戸のとびら(6~8)
いかりのとびら(1~3)
やぼうのとびら(1~5)
ゆうきのとびら(4~8)



おなめくじ

ひゃくれつなめ

さそりアーモ
さみだれぎり

●(LV139~)
ホーンビートル

●めいそう
●かんせきおとし

ドラゴスライム

●(LV99~118)
キングスライム

●ベホマ
●ザオリク

リガードマン

●ギガスラッシュ
●まじんぎり



おおみみず

はさみくわがた
すいめんがり

●(LV119~138)
ダンジョンえび

●だいぼうぎょ
●ハッスルダンス

●(LV99~118)
はくだんい

●ひかりのはどう

きりざきビエロ
バイキルト

●(LV139~)
きりざきビエロ

●せいしんとういつ
●めいそう
●ギガスラッシュ

●(LV19~38)
アークデーモン

●かみんぎり
●いなすまぎり
●しんくうぎり
●マヒヤドぎり



■…特技によって思いつく。 □…思いついたあとのこと。 ○…思いついたあとに忘れる。



■…特技によって思いつく。 □…思いついたあとのこと。 ○…思いついたあとに忘れる。



キャタピー

覚える特性 (しゅくがく)

スカラ(3)
どくのいき(6)
くろいきり(23)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ
MP	E	すばやさ
こうげき	C	かしこさ

モンスター耐性グラフ



キリキリバッタ



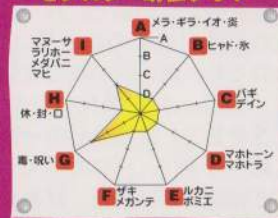
覚える特性 (しゅくがく)

アトラ(8)
おため(15)
まよふ(18)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	D
MP	E	すばやさ	B
こうげき	C	かしこさ	D

モンスター耐性グラフ



呪文に弱い虫系らしく、各攻撃に対しての耐性は低い。また『マヌーサ』にはめっぽう弱いが、『ラリホー』、『メダパニ』や『マヒ』などには耐性がある。

敵味方すべての呪文を無効にできる『くろいきり』を覚える。対戦で有効な特技なので、配合したあとも受け継がせたい。

次なる配合先

179/184/189/198

生息地

バザーのとびら(4~8)
おもいでのとびら(1~4)
やぼうのとびら(1~5)

次なる配合先

105/127

生息地

まちびとのとびら(1~4)
やぼうのとびら(1~5)

キャタピー

くろいきり

完成(かんせい)
血脈(けつとう)
相手(あいて)



おのみず



ダンジョンえび

●だいぼうぎょ
●ギガスラッシュ
●かえんざりぬ
●いなずまざりぬ
●しんくうざりぬ
●マヒャドざりぬ



しんりゅう



スカイドラゴン

●ザオリク

めいそう
ビッグバン

ハッスルダンス

●さそうおどり



キリキリバッタ

ひゃくれつなめ

完成(かんせい)
血脈(けつとう)
相手(あいて)



キリキリバッタ



キリキリバッタ



ダンジョンえび

●だいぼうぎょ
●ハッスルダンス

リップス



ホーンビートル



せいしんとういつ

●はくれつけん
●ルカナン

●…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとのこす。
☒…思いついたあとに忘れる。

●…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとのこす。
☒…思いついたあとに忘れる。





ぐんたいアリ

覚える特技 (おぼえるとくぎ)

ねむりこうげき (8)
なかまをよぶ (18)
とっこう (19)

成長力 (せいちょうりょく)

ヒットポイント HP	C	ぼうぎょ	D
マジックパワー MP	E	すばやさ	E
こうげき	C	かしこさ	E

ほとんどの呪文や特技に対して耐性をもたないので、パーティに入れて連れ歩くのはつらいかも。それでも、毒、呪い系の攻撃や眠り、混乱、マヒ系にはかなりの耐性をもつ。また会心の一撃を出す確率が高く、『なかまをよぶ』など物理攻撃は得意。好みしだいでは仲間にするのもよいだろう。

モンスター耐性グラフ



ぐんたいガニ



覚える特技 (おぼえるとくぎ)

ぼうぎょ (3)
マジックパワー (13)
なかまをよぶ (18)

成長力 (せいちょうりょく)

ヒットポイント HP	D	ぼうぎょ	D
マジックパワー MP	C	すばやさ	E
こうげき	D	かしこさ	E

やはり虫系モンスターらしく呪文や特技には弱い。ただ毒、呪い、眠り、混乱、マヒ系には絶対耐性があるので、『ラリホー』はまったく効かない。また硬直をもつので防御力が強く、物理攻撃にも強い。『スカラ』を覚えて守備力をアップさせれば、さらに鉄壁の守備になるぞ。

モンスター耐性グラフ



次なる配合先

これを血統にゾンビ系を配合してリブスにしたいかも！

生息地

まもりのとびら (1~5)
やぼうのとびら (1~5)



ぐんたいアリ

おおなめくじ

他 (LV119~138) ダンジョンえび

●だいぼうぎょ

他 (LV99~118) モンクスライム

●ベホマ ●ザオリク ●まじんざり

ぶちキング

他 (LV1~18) ぶちキング

●ばくれつけん ●おおこえでさけぶ

スライム

●マダンテ ●まがしいひかり

完成 (かんせい)
血統 (けつとう)
相手 (あいて)

次なる配合先

93

生息地

図書館のとびら (1~20)
やぼうのとびら (21~29)
他国マスター



ぐんたいガニ

さそりアーチャー

他 (LV139~) ホーンビートル

●めいそう

まじんざり

ホーンビートル

ダーククラブ

他 (LV139~) しにがみさそく

●マダンテ ●ベホマズン

マジックバリア

他 (LV119~138) ダンジョンえび

●だいぼうぎょ

完成 (かんせい)
血統 (けつとう)
相手 (あいて)

●…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとのこす。
◎…思いついたあとに忘れる。

●…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとのこす。
◎…思いついたあとに忘れる。



虫(むし)系



さそりアーマー

覚える特長 (おぼえるとくちょう)

ゾンビぎり(13)
まじんぎり(16)
さみだれぎり(16)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	E
MP	D	すばやさ	A
こうげき	C	かしこさ	A

呪文や特技にそれなりの耐性をもつ虫系最強のモンスター。炎系、吹雪系ともに強く、デイン系にも多少の耐性をもつ。メガンテに対し無敵で、ザキもめったに効かない。とにかく物理攻撃にも強い、とにかく頑丈なモンスターだ。『まじんぎり』を覚えるので、攻撃面でもかなり強いぞ。

モンスター耐性グラフ



じんめんちょう

覚える特長 (おぼえるとくちょう)

マヌーサ(11)
ひめことば(16)
なかまをよぶ(18)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	E
MP	E	すばやさ	A
こうげき	D	かしこさ	A



基本的に呪文・特技の耐性はほとんどない。毒、呪い系や眠り、マヒ系に対してはそれなり耐性をもつ典型的な虫系モンスターだ。おもな特徴としては空を飛んでいるためか、『なかまをよぶ』がまったく効かない。ちなみに『なかまをよぶ』はじんめんちょう自身は覚えることができる。

モンスター耐性グラフ



次なる配合先

100/129/138/158/172/
177/181/191/228/249/
253/267/268

生息地 (せいしきち)

配合でしか作れない

次なる配合先

183

生息地 (せいしきち)

牧場のとびら(1~3)
やぼうのとびら(6~10)



さそりアーマー

まじんぎり
さみだれぎり

- ホーンビートル
- よろいムカデ
- バイキルト
- め(139~) りりざきエロ
- せいしんとうい
- しっぶうつき
- ホーンビートル
- めいそう
- め(119~138) ダンジョンえび
- だいぼうぎょ
- ハッスルダンス

完成(かんせい)
血統(けつとう)
相手(あいて)



じんめんちょう

マダンテ
ひかりのはどう
だいぼうぎょ

- キャタビラー
- め(139~) ホーンビートル
- めいそう
- りざードマン
- まじんぎり
- ギガスラッシュ
- にじくじゃく
- め(179~88) ホークブリガード
- ひゃくれつなめ
- め(139~58) ひくいどり
- マジックバリア

完成(かんせい)
血統(けつとう)
相手(あいて)

●…特技によって思いつく。 ○…思いついたあとのものごす
□…思いついたあとに忘れる。

●…特技によって思いつく。 ○…思いついたあとのものごす
□…思いついたあとに忘れる。



せみもぐら

覚える特技

ザキ(17)
マホターン(17)
なかまをよぶ(18)

成長力

HP	D	ぼうぎょ	A
MP	C	すばやさ	E
こうげき	D	かしこさ	B

1ターン休み、眠り、混乱、マヒ系などにごそ強いが、やはり呪文や特技に弱い。炎、吹雪、デイン系の呪文や息攻撃などに対して、まったく耐性をもたない。「マホターン」を覚えるので、うまく敵の呪文攻撃を跳ね返して反撃するのが理想。MPの成長力が高いので、特技は何回も使える。

モンスター耐性グラフ



ダンジョンえび

覚える特技

ぼうぎょ(14)
ぼうぎょ(15)
バザル(33)

成長力

HP	C	ぼうぎょ	A
MP	B	すばやさ	E
こうげき	D	かしこさ	B



メカンテには絶対無敵で、ザキ、眠り、混乱、マヒ系にもそこそこ強い。炎系や吹雪系の呪文攻撃にはやや耐性をもつが、デイン系には弱い。また1ターン、踊り封じ、口をふさぐ系も強い。しかし守備力が高く、「だまぼうぎょ」も覚えるので、防御すれば自分の身は守れるぞ。

モンスター耐性グラフ

次なる
配合先

153

生息地

しあわせのとびら(1~17)
やぼうのとびら(11~20)

次なる
配合先

88/109/118/125/153/
173/174/176/177/178/
180/182/183/184/185/
187/188/198/220/255/
261/273

生息地

格闘場左のとびら(16、めし)
他国マスター



配合

せみもぐら

よろいムカデ	ダンジョンえび (LV119~138)	ハッスルダンス
キングレオ	アイアンタートル	だまぼうぎょ
はくれつけん	キラーマシン (LV139~)	せいしんとういつ
	ユニコーン (LV119~138)	さそうおどり



配合

ダンジョンえび

さそりアーマー	ホーンビートル (LV139~)
まじんざり	ホーンビートル (LV139~)
りゅうおう	せいしんとういつ
めいそう	まおうのつかい
	アンドリアル (LV119~138)

● 特技によって思いつく。 ○ 思いついたあとのこす。
□ 思いついたあとに忘れる。

● 特技によって思いつく。 ○ 思いついたあとのこす。
□ 思いついたあとに忘れる。



テールイーター

覚える呪文

どくのかき(6)
マヒヤドギリ(12)
まがいひかり(13)

成長力

HP	C	ぼうぎょ	B
MP	B	すばやさ	C
こうげき	D	かしこさ	A

毒、呪い、1ターン休み、口をふさぐ、眠り、混乱、マヒ系に強いモンスター。マホトーン、マホトラ、ルカニ、ボミエ系にも多少の耐性がある。炎系、吹雪系、デイン系に弱いので、攻撃系の呪文や息攻撃には要注意。またザキ系にもかなり弱いのは難点。かしこさの成長力も低いので注意しよう。

モンスター耐性グラフ



デスファレーナ

覚える呪文

どくのかき(10)
まがいひかり(13)
まいたち(14)

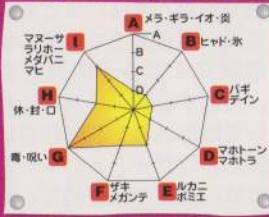
成長力

HP	D	ぼうぎょ	C
MP	C	すばやさ	C
こうげき	D	かしこさ	A



毒系、眠り系がまったく効かないうえに、また呪い系、混乱系にもかなりの耐性をもつ。炎系、吹雪系、デイン系などはまったく耐性がなく、マホトーン系、マホトラ系や「マヌーサ」などは簡単に効いてしまう。「マヌーサ」と同様の効果をもつ「まがいひかり」を覚えるぞ。

モンスター耐性グラフ



次なる配合先

ゾンビ系を血統にこれを配合してダーククラブにするといいかも！

生息地

まよいのとびら(1~10, 16~20)
やぼうのとびら(11~20)
他国マスター

次なる配合先

シルバーデビルなどを血統にこれを配合してじごくのもんばんにするといいかも！

生息地

さばきのとびら(16~24)
やぼうのとびら(21~29)
他国マスター



テールイーター

とうちゅうかそう
マジックバリア

● (LV119~138)
ダンジョンエビ

● (LV59~78)
ひゃくれつなめ
マンイーター

● (LV59~78)
マントラゴラ

● (LV59~78)
パイキルト
ダンスキャロット

● (LV139~)
せいしんとうい
きりさきピエロ

● 完成(かんせい)
● 血統(けつとう)
● 相手(あいて)



デスファレーナ

● (LV119~138)
じんめんちよう
のろいのことば

● (LV99~118)
サンダーバード

● (LV19~38)
アークデーモン

● (LV19~38)
アークデーモン

● 完成(かんせい)
● 血統(けつとう)
● 相手(あいて)

● (LV139~)
きりさきピエロ





とうちゅうかそう

覚える特技 (しゅてき)

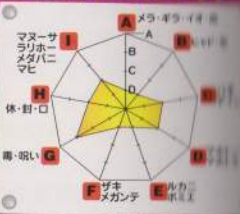
マホトラ (8)
フバーハ (19)
マジックバリア (20)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	D
MP	D	すばやさ	D
こうげき	B	かしこさ	D

虫系モンスターらしく、毒、呪い系や眠り、混乱、マヒ系にはかなり高い耐性をもつ。その他攻撃系の呪文には多少の耐性をもつが、炎系や吹雪系の息攻撃などに対してはまったく耐性がないので注意。またザキ、メガンテ系に弱いのは、かなり致命的だ。覚える特技はわりと使えるぞ。

モンスター耐性グラフ



ドロル



覚える特技 (しゅてき)

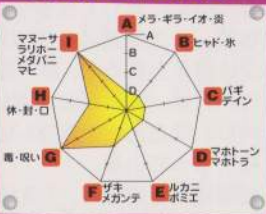
マホトラ (8)
フバーハ (19)
マジックバリア (20)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	D
MP	B	すばやさ	D
こうげき	D	かしこさ	B

呪い系や眠り、混乱、マヒに高い耐性をもつモンスター。なかく状態異常には強い。その呪文や特技への耐性はかなりいい。ザキ、メガンテ系や1ターのみ、踊り封じ、口をふさぐ系はわずかながら耐性があるのはい。植物系に大ダメージの「えはらい」を覚える。

モンスター耐性グラフ

次なる
配合先

182/223/258

生
息
地

さばきのとびら (1~5)
やぼうのとびら (11~20)

次なる
配合先

187/190

生
息
地

さばきのとびら (6~15)
やぼうのとびら (21~29)
他国マスター

とうちゅうかそう

マジックバリア

キャタピラー
くろいきり

他 (LV119~138)
ダンジョンえび ●だいぼうぎょ

リザードマン ●まじんざり
●キガスラッシュ

カップリン ●ヘルボックル ●ザオリク

他 (LV139~) ●めいそう
きりさきビエロ ●せいしんとうい

完成 (かんせい)
血脈 (けつとう)
相手 (あいて)

ドロル

リップス
ひゃくれつなめ

他 (LV119~138)
ダンジョンえび ●だいぼうぎょ

他 (LV99~118) ●ばくれつけん
がいこつけん ●せいしんとうい

キングスライム ●ベホマ
●ザオリク ●まじんざり

スライム ●マダンテ

完成 (かんせい)
血脈 (けつとう)
相手 (あいて)

●…特技によって思いつく。 ○…思いついたあとのこす。
☒…思いついたあとに忘れる。

●…特技によって思いつく。 ○…思いついたあとのこす。
☒…思いついたあとに忘れる。





はさみくわがた

覚える特殊

ひのいき(4)
ラリホー(5)
あしばらい(7)

攻撃力

HP	D	ぼうぎょ	D
MP	E	すばやさ	C
こうげき	D	かしこさ	D

イオ系の耐性は低いが、メラ、ギラ、炎系に対しては多少の耐性をもつ。また吹雪系の息攻撃にも多少は耐えられるぞ。毒、呪い系、眠り、混乱、マヒ系には高い耐性を誇り、ほとんど効かないという長所ももっている。

戦闘補助が得意で、『ラリホー』や『あしばらい』を覚えるぞ。

モンスター耐性グラフ



ヘルホーネット

覚える特殊

こうげき(6)
こうげき(10)
おいかぜ(12)

攻撃力

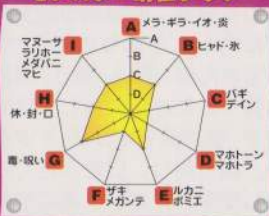
HP	D	ぼうぎょ	D
MP	E	すばやさ	C
こうげき	D	かしこさ	D



炎系、吹雪系には多少の耐性をもつが、デイン系の呪文や息攻撃には弱い。『おいかぜ』を覚える。息攻撃を使いそうな敵にはこまめに反撃を狙いたい。

ギラ、メガンテ系にも弱く、使われるとほぼ確実に倒されてしまふ。ただ逆に敵として出現したときは『ザキ』一撃で倒せるはずだ。

モンスター耐性グラフ

次なる
配合先

これを血統にアイアンタートルを配合しよう! ムカデにするといいかも! ★



ヘルホーネット

ドロル

だいのぼうぎょ

ゴースト

ワイトキング

マダンテ

バルブンテ

ベホマズン

ベホマ

ザオリク

まじんざり

次なる
配合先

173



はさみくわがた

リップス

ひゃくれつなめ

ホーンビートル

●めいそう

●ばくれつけん

●せいしんとういり

ゴールデンコーレム

ビッグバン

ひかりのはどう

●だいぼうぎょ

●ひょうがまじん

●におうだち

●ようかんまじん

■…特技によって思いつく。 □…思いついたあととものごす
□…思いついたあとに忘れる。



虫(むし)系



ホーンビートル

覚える特技 (おぼえるとくぎ)

いなすまざり(12)
あくまざり(13)
がんせきおとし(17)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	C
MP	D	すばやさ	A
こうげき	C	かしこさ	A

虫系のモンスターとしてはめずらしく炎系、吹雪系の呪文や息攻撃に対してかなりの耐性がある。もちろん毒、呪い、眠り、混乱系にも強く、マヒ系に対しては無敵を誇る。弱点はデイン系、1ターン休み、踊り封じ、口をふさぐ系。しかしザキ、メガンテ系にやや耐性をもつので、それなりに戦えるぞ。

モンスター耐性グラフ



メーダ

覚える特技 (おぼえるとくぎ)

いなすまざり(12)
あくまざり(13)
がんせきおとし(17)

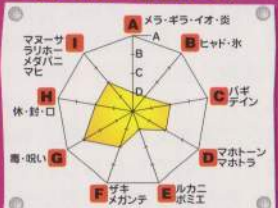
成長力 (せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	E
MP	C	すばやさ	A
こうげき	D	かしこさ	A



眠り、混乱、マヒ系などの状態異常の耐性が高い。デイン系の呪文攻撃、ザキ、メガンテ、1ターン休み、踊り封じ、口をふさぐなどにも少し耐性がある。得意技を覚えるので、序盤戦でも回復系として仲間にするのもいいだろう。かしこさやHPなど成長力も高いのはうれしい。

モンスター耐性グラフ



次なる配合先

64/66/93/100/120/129/
130/138/158/172/177/
178/179/181/186/189/
191/223/224/228/238/
239/249/253/268

生息地 (なまき)

他国マスター

次なる配合先

鳥系を血統にこれを配合していかがも！

生息地 (なまき)

いかりのとびら(4~10)
やばうのとびら(6~10)



ホーンビートル

めいそう

よろいムカデ
バイキルト

無 (LV119~138)
ダンジョンえび

ハッスルダンス

無 (LV59~78)
アイアンタートル

無 (LV19~38)
アークデーモン

無 (LV139~)
きりさきビエロ

●におうちい
●だいぼうぎょ
●フバーハ
●めいそう
●ギガスラッシュ
●かえんざり
●いなすまざり
●しんくうざり
●マヒヤドゼリ

●せいしんとうい



メーダ

キャタピラー
くろいきり

無 (LV139~)
ホーンビートル

●めいそう

無 (LV99~118)
バトルレックス

無 (LV139~)
キラードマシン

ユニコーン

●まじんざり
●ハッスルダンス

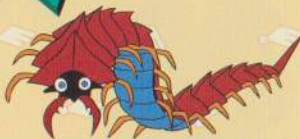
●せいしんとうい

●ベホマ
●ザオリク



■…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとのごす。
☒…思いついたあとに忘れる。





よろいムカデ

覚える呪文 (おぼえるまじく)

スカラ (3)
 もろばざり (9)
 バイキルト (18)

威張力 (せいはりょく)

モットポイント HP	D	ぼうぎょ	C
ブリックパワー MP	B	すばやさ	A
こうげき	C	かしこさ	E

毒、呪い、眠り、混乱、マヒ系にはやはり強い。さらに炎系、吹雪系、ディン系の呪文や息攻撃に多少は耐えられるぞ。特技では『スカラ』、『バイキルト』など補助系の呪文を覚える。防御力も高めなので、戦闘でもかなり頼りになるぞ。ただしザキ、メガンテ系に対してまったく無防備なので注意。

モンスター耐性グラフ



リップス

覚える呪文 (おぼえるまじく)

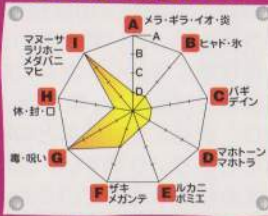
くりこうげき (8)
 まわし (8)
 ばふ (11)

威張力 (せいちりょく)

モットポイント HP	C	ぼうぎょ	C
ブリックパワー MP	C	すばやさ	D
こうげき	C	かしこさ	E

毒、呪い、眠り、混乱、マヒ系は、無敵の強さを誇る。ザキ、リッテ系やマヌーサ系に対しては多少の耐性をもっている。しかし他の呪文や特技にはとても弱く、確実に効いてしまうのが弱点。効果が性別に左右されるフシな特技『ばふばふ』を覚えるが面白い。

モンスター耐性グラフ

次なる
配合先

178/180/188/239

生息地

ちえのとびら (6~14)
 やぼうのとびら (6~10)

次なる
配合先

120/185/186/190/258

生息地

メダルのとびら (19、ぬし)
 ※ここで仲間になることがある
 他国マスター

よろいムカデ
バイキルト

ドロル



リップス (LV39~58)

●ひゃくれつ龍



ストーンスライム ●だいぼうぎょ



しんりゅう



スカイドラゴン ●ザオリク



ハッスルダンス ●はくれつ龍



リップス



さそりアーチャー

まじんざり



ホーンビートル

●めいそう



ホーンビートル



ワイドキング

バルブンテ



しにがみぞく

●マダンテ ●だいぼうぎょ ●ベホマズン



アンドレアール

●ひかりのはどう ●ザオリク



●…特技によって思いつく。 ○…思いついたあとのこず。
 □…思いついたあとに忘れる。

●…特技によって思いつく。 ○…思いついたあとのこず。
 □…思いついたあとに忘れる。





アークデーモン

覚える特殊技 (おぼえるとくしゅぎ)

イオ (5)
いなすまぎり (12)
つばめがえし (13)

威張力 (いばりきょく)

HP	D	ぼうぎょ	D
MP	D	すばやさ	D
こうげき	C	かしこさ	B

ザキ、メガンテ系に絶対の強さをもつ。攻撃呪文の耐性が高く、ギラ系もいっさい効かない。ただし息攻撃には弱く、とくに吹雪系の息攻撃が弱点だ。また毒、呪い、眠り、混乱、マヒ系などの状態異常にもおちいりやすい。回復系を使える仲間も連れていくとよいだろう。

モンスター耐性グラフ



アクバー

覚える特殊技 (おぼえるとくしゅぎ)

くさいいき (4)
イオ (5)
くさいいつ (19)

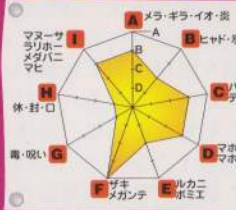
威張力 (いばりきょく)

HP	C	ぼうぎょ	D
MP	A	すばやさ	A
こうげき	C	かしこさ	B



呪文や息攻撃に高い耐性をもつ。特に炎系の攻撃に強く、イオは絶対無敵。またマホトーンもまったく効果がないので、くさいいきでも使われないから呪文が封じられることはなにもない。呪文が使えなくなっても「くさいんとういつ」を覚えれば、不安はない。

モンスター耐性グラフ

次なる
配合先

66/82/126/144/154/
165/173/174/183/
188/193/194/195/
196/207/209/210/
215/216/226/237

生息地 (きそくち)

図書館のとびら (1~24)
ねだやしのとびら (11~20)
他国マスター

次なる
配合先

194/204/215/216/
226/237/263

生息地 (きそくち)

さばきのとびら (25、めし)
※ただし、ここでは仲間にならない



アークデーモン

じごくのちんぼん

くろいきり

ギガンテス

●まじんざり

●(LV139~)

●マダンテ

●たいぼうぎょ

りゅうおう

めいそう

●(LV139~)

●せいしんとく

●(LV119~138)

●ザオリク

●ひかりはどう



アクバー

アークデーモン

●(LV59~78)

●グレンデル

●(LV99~118)

●ジゴスパーク

●やみのはどう

じごくのちんぼん

くろいきり

●(LV79~98)

●まじんざり

●(LV139~)

●マダンテ

●たいぼうぎょ



●…特技によって思いつく。 ○…思いついたあとのこす
□…思いついたあとに忘れる。



●…特技によって思いつく。 ○…思いついたあとのこす
□…思いついたあとに忘れる。

悪魔(あくま)系



あくまのきし

覚える特技

みなごろし(13)
けものざり(13)
ギガスラッシュ(34)

成長力

HP	C	ぼうぎょ	B
MP	C	すばやさ	A
こうげき	C	かしこさ	A

アンクルホーン

覚える特技

キ(3)
イ(5)
ロ(6)

成長力

HP	D	ぼうぎょ	D
MP	C	すばやさ	A
こうげき	C	かしこさ	C



悪魔(あくま)系

ザキ、メガンテ系はいっさい効かない。また呪文、息攻撃にもそれなりに耐性をもつうえに、守備力が高く直接攻撃にも強い。さらに最大の剣技である『ギガスラッシュ』を覚えるので、前線で戦える有能なモンスターだ。ただ毒、呪い、踊り封じ、口をふさぐ系には弱いので注意が必要だ。

モンスター耐性クラブ



呪文の特技を多く覚えるモンスター。攻撃呪文に強い耐性を持ち、メラ系、ヒャド系、デイン系もほとんどダメージを受けず、息攻撃には強いが、HPが低く、それほどこ心配ないだろう。ただしマヌーサ、眠り、マヒに弱い。『ラリホー』などの眠らせる特技には注意しよう。

モンスター耐性クラブ



次なる配合先

140

生息地

バザーのとびら(9、めし)

次なる配合先

これを血統にフーセンドラゴンを配合してアンドレアルにするといいかも！

生息地

ねだやしのとびら(21~29)
他国マスター



アクバー せいしんとういつ	アークデーモン ●くろいきり
●(LV139~) じごくのもんはん	●(LV99~118) めいそう
●(LV99~118) はくだんいわ	●(LV139~) べほマズン
●(LV139~) しにかみさぞく	●(LV119~138) マダンテ
	●(LV139~) だいはうぎょ

完成(かんせい)
血統(けつとう)
相手(あいて)

アークデーモン	●(LV1~18) シルバーデビル	●(LV139~) だいはうぎょ
●(LV99~118) うごくせきそう	●(LV139~) キラーマシン	●(LV119~138) マホトーン
●(LV139~) キングレオ	●(LV139~) きんぐレオ	●(LV119~138) マホトーン
●(LV139~) きんぐレオ	●(LV139~) きんぐレオ	●(LV119~138) マホトーン
●(LV139~) きんぐレオ	●(LV139~) きんぐレオ	●(LV119~138) マホトーン

完成(かんせい)
血統(けつとう)
相手(あいて)

●…特技によって思いつく。 ○…思いついたあとのこす
□…思いついたあとに忘れる。

●…特技によって思いつく。 ○…思いついたあとのこす
□…思いついたあとに忘れる。



オーガー

覚える呪文

みなごろし(13)
メタルぎり(13)
さみだれぎり(16)

成長力

HP	D	ぼうぎょ	D
MP	C	すばやさ	B
こうげき	D	かしこさ	A

イオ、ヒャド、デイン系などに強く、1ターン休み、踊り封じ、口をふさぐ系などがほとんど効かない。マホトーン、マホトラ系やマヌーサ、眠り系などの状態異常をおこす攻撃には弱いのが欠点。また攻撃呪文にこそ強いが、炎や吹雪などの息攻撃も弱点だ。覚える特技はすべて剣技系。

モンスター耐性グラフ



オーク

覚える呪文

炎(5)
氷(13)
メタル(15)

成長力

HP	D	ぼうぎょ	D
MP	E	すばやさ	B
こうげき	D	かしこさ	A



炎の攻撃や吹雪系の息攻撃に強いが、ヒャド、バギ、デイン系はほとんど効かない。さらにザメガンテ系などには無敵の強さをもつ。弱点は状態異常をおこす攻撃。毒、呪い、眠り、混乱、炎系にはとにかく弱い。また「ザオラル」を覚えるので、回復役としても活躍できるぞ。

モンスター耐性グラフ



次なる
配合先

203

生息地

ねだやしのとびら(21~20)
他国マスター

次なる
配合先

71/239

生息地

メダルのとびら(1~18)
ねだやしのとびら(11~20)
他国マスター



オーガー

キガンテス
まじんぎり

他(LV1~18)
アークデーモン

●キガスラック
●かえんざりり
●しんくうざりり
●いなすまざりり
●マヒャドざりり

他(LV79~98)
ビックアイ

●ベホマズン

キラーマシン
ばくれつけん

他(LV99~118)
ほくだんいわ

●めいそう
●ひかりのはどう

他(LV139~)
バオーム

●おどりふうし
●おたけび



オーク

きりさきビエロ

他(LV139~)
きりさきビエロ

●せいしんとういつ
●めいそう

他(LV1~18)
シルバードビル

●だいぼうぎょ

ビーンファイター
パイキルト

他(LV139~)
ひとくいそう

●グランドクロス
●ひやくれつなめ
●マホトーン

フアーラット



●…特技によって思いつく。 ○…思いついたあとのこす。
□…思いついたあとのに忘れる。

●…特技によって思いつく。 ○…思いついたあとのこす。
□…思いついたあとのに忘れる。





おおめだま

覚える特技 (おぼえるとくぎ)

おたけび (15)
アストロン (16)
マホターン (17)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	E
MP	C	すばやさ	E
こうげき	D	かしこさ	A

ザキ、メガンテ系をふくむ攻撃呪文がほとんど効かない頼りになるモンスター。しかし攻撃補助の呪文や特技に弱く、眠ったり、混乱したりしやすいのが欠点だ。

意外に使える「アストロン」を覚える。無敵時間を利用して敵にたくさん肉をあげれば、仲間になる確率がグンとアップするぞ。

モンスター耐性グラフ



ギガンテス

覚える特技 (おぼえるとくぎ)

じびざり (13)
おちためる (15)
じんざり (16)

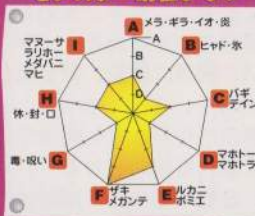
成長力 (せいちょうりょく)

HP	A	ぼうぎょ	E
MP	E	すばやさ	E
こうげき	A	かしこさ	E



HPと攻撃力が高くなるが、他能力はほとんど成長しないギガンテス。ザキ、メガンテ系はまったく効かない。しかし悪魔系にはめっぽう強く、攻撃呪文に対する耐性が低い。また状態異常をおこす補助系特技も弱点だ。「まじざり」を覚え、敵に大ダメージを与えよう。

モンスター耐性グラフ



次なる
配合先
(つぎのあわせ)

125/200

生息地
(せいそくち)

よろこびのとびら (6~13)
ねだやしのとびら (6~10)

次なる
配合先
(つぎのあわせ)

192/193/196

生息地
(せいそくち)

井戸のとびら (12、ぬし)
※ここで仲間になることがある
他国マスター



おおめだま

ライオネック

他 (LV139~) きりざきビエロ

●せいしんとういつ
●めいそう

リサートマン

●まじんざり
●ギガスラッシュ

キャタピラー

他 (LV119~138) ダンジョンえび

●だいぼうぎょ

くろいきり

他 (LV119~138) ゴオリク

●ひかりのはどう



ギガンテス

スカルライダー

他 (LV139~) きりざきビエロ

●せいしんとういつ
●めいそう

マネマス

●くろいきり

じんざり

ホワイトキング

他 (LV139~) しにのみぎぞく

●マダンテ
●だいぼうぎょ
●ベホマズン

アンドリアル

●ひかりのはどう

●…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとのこと。 □…思いついたあとに忘れる。

●…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとのこと。 □…思いついたあとに忘れる。



悪魔(あくま)系



きりさきピエロ

覚える呪文 (おぼえるまじく)

しんくうざり (12)
しっぼうづき (13)
バイキルト (18)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	D
MP	C	すばやさ	D
こうげき	D	かしこさ	D

攻撃呪文がほとんど効かず、とくにヒヤド、ザキ、メガンテ系には無敵の強さを誇る。しかし、毒、呪い、眠り、混乱、マヒ系への耐性がなく、1ターン休み、封じ、口をふさぐ系なども弱点だ。

攻撃力を倍増させる『バイキルト』を覚えるので、補助役としても使えるモンスターだ。

次なる
配合先

119/68/89/125/136/137/
140/143/151/153/154/157/
160/164/165/166/169/173/
178/182/183/184/188/197/
198/199/201/205/206/208/
211/212/213/214/216/231/
243

生息地
他国マスター

グレムリン



覚える呪文 (おぼえるまじく)

炎系 (2)
炎系 (4)
マホトーン (10)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	E
MP	E	すばやさ	E
こうげき	C	かしこさ	A

ザキ、メガンテ系に対しては無敵なので、一撃で倒される心配はない。また炎系の呪文に強いが、攻撃には炎、吹雪ともににがて。またヒヤド系、バギ、ティン系にそれほど耐性がない。

『ホイミ』や『マホトーン』を覚えるので、回復と攻撃補助として使えていけるぞ。

次なる
配合先

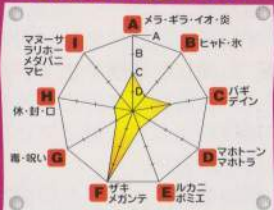
106

生息地
ねだやしのとびら (1~5)
まちびとのとびら (3~4)

モンスター耐性グラフ



モンスター耐性グラフ



せりさきピエロ
バイキルト
しっぼうづき

ひとつめピエロ

おおもだま ●おたけび

●ベホマ
●ザオリク
●まじんざり
●フバーハ

ひとつめピエロ

ピクシー

ストーンスライム ●だいぼうぎょ



グレムリン

ライオネック

ベホマズン

せりさきピエロ

●めいそう
●バイキルト

リザードマン

●ギガスラッシュ
●まじんざり

キングレオ

キラーマシン

●せいしんとういつ

ばくれつけん

ユニコーン

●ベホマ
●ザオリク

●…特技によって思いつく。 ○…思いついたあとのごす。
◎…思いついたあとに忘れる。

●…特技によって思いつく。 ○…思いついたあとのごす。
◎…思いついたあとに忘れる。



グレンデル

覚える特技 (おぼえるとく)

みがわり(6)
かえんぎり(12)
ドラゴンぎり(13)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	E
MP	E	すばやさ	A
こうげき	C	かしこさ	A

ザキ、メガンテ系がまったく効かないモンスター。炎系、バギ、デイン系の呪文にも強い耐性をもつ。しかし息攻撃やヒャド系はにがて。状態異常をおこす攻撃補助の特技も弱点で、特にマヒ系に弱いので注意だ。

剣技を覚え、HPと守備が成長しやすい。先頭に立たせよう。

次なる
配合先
(7996組のうちの)

144/193/203/204/
209

生息地
(おぼえるところ)

ねだやしのとびら(21~22)
他国マスター



グレンデル

ヘルビースト



他(LV1~18) シルバーデビル ●だいぼうぎょ



他(LV99~118) ●めいそう
●ひかりのはどう
●くちをふさぐ



他(LV139~) キラーマシン ●せいしんとういつ

キングレオ

ばくれつけん



ユニコーン ●ベホマ
●ザオリク

●完成(かんせい)
●血統(けつとう)
●相手(あいて)



じごくのもんばん

覚える特技 (おぼえるとく)

うら(2)
けつだん(13)
くちぎり(23)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	D
MP	C	すばやさ	A
こうげき	C	かしこさ	B

攻撃呪文に強く、バギ、デイン、ザキ、メガンテ系が効かない。物理、口をふさぐ系の耐性はいいが、1ターン休み系の特技は弱く「あしばらい」などが弱点。また混乱、マヒ系への耐性がいいので、仲間に回復系を連れていくと安心。『くろいきり』を覚えるので、対戦でも活躍できる。

次なる
配合先
(7996組のうちの)

68/91/99/104/106/
152/159/192/193/
194/215/216/226/
237

生息地
(おぼえるところ)

他国マスター



じごくのもんばん

オーガー



他(LV59~78) ●ベホマ
●せいれいのうた



他(LV139~) ●せいしんとういつ
●ばくれつけん

ホワイトキング



他(LV139~) ●マダンテ
●だいぼうぎょ



他(LV119~138) ●ひかりのはどう

●完成(かんせい)
●血統(けつとう)
●相手(あいて)



ジャミラス

覚える特技

メラ(2)
おいかげ(12)
れんぞくこうげき(20)

成長力

HP	C	ぼうぎょ	A
MP	C	すばやさ	B
こうげき	D	かしこさ	A

バギ、デイン、ザキ、メガンテ系には無敵。ヒャド系にこそ弱い。攻撃呪文に対してとても高い耐性をもっている。マヌーサ、ラリホー、メダパニ系はややにがてだが、マヒ系にだけは強い。LV20以上で覚える「れんぞくこうげき」は「ばくれつけん」へと成長するぞ。

モンスター耐性グラフ



シルバーデビル

覚える特技

メガンテ(2)
ドラ(4)
ままいき(11)

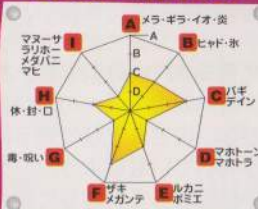
成長力

HP	D	ぼうぎょ	C
MP	C	すばやさ	B
こうげき	C	かしこさ	C



基本的に攻撃呪文はほとんど効かないが、メラ、ギラ系だけはにがてとしている。またマヌーサ、ラリホー、メダパニ、マヒ系を使われるとほぼ確実に状態異常をおこす。回復系の仲間を連れていく。マヒ、ザキ、メガンテには強いのだが、まれに効くこともあるので気をつけよう。

モンスター耐性グラフ



次なる
配合先

263/264

生息地

しあわせのとびら(18、めい)
※ただし、ここでは仲間にならない

次なる
配合先

195/197/202/207/
224

生息地

ねだやしのとびら(11~20)
まよいのとびら(11~22)
他国マスター



ジャミラス

ばくれつけん

アクバー
せいしんとういつ

●(LV59~78) グレンデル ●ベホマ
●せいれいのうた

グレンデル

にじくじゃく
マダンテ
ひかりははどう
だいほうぎょ

●(LV79~98) ホークフリスター

●(LV59~78) ひくいどり ●ハッスルダンス



シルバーデビル

スカライダー

●(LV139~) きりさきピエロ ●せいしんとういつ

●(LV139~) しにがみぞく ●マダンテ
●だいほうぎょ

しんりゅう
ビッグバン
めいそう

●(LV99~118) スカイドラゴン ●ザオリク

●(LV139~) ●ハッスルダンス
●やまたのおろち ●ばくれつけん





スカルライダー

覚える特技 (きょうる 10)

あしばらい(7)
かえんぎり(12)
さみだれぎり(16)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	C
MP	C	すばやさ	C
こうげき	C	かしこさ	C

モンスター耐性グラフ



悪魔系

スカルライダー

次なる
配合先

199/205/211

生息地

ねだやしのとびら(1~5)
ちからのとびら(1~8)

おすすめ
配合

スカルライダー

ライオネック

●(LV139~) ●せいしんとうい
きりさきビエロ ●めいそう

リザードマン

●まじんぎり
ギガスラッシュ

ワイトキング

●(LV139~) ●マダンテ
しにがみさぞく ●だいぼうぎょ

●(LV119~138) ●ザオリク
アンドリアル ●ひかりのはどう

完成(かんせい)
血脈(けつとう)
相手(あいて)

●…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとのこす。
☒…思いついたあとに忘れる。



ずしおうまる

覚える特技 (きょうる 10)

ホトーン(10)
かえんぎり(12)
さみだれぎり(16)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	D
MP	E	すばやさ	A
こうげき	C	かしこさ	C

モンスター耐性グラフ



系の呪文に強く、メラ系、イ
系はまったく効かず、メガンテ
も効果がない。ザキ系はたまに
くともあるが、基本的には問
いだろう。ただ悪魔系の類に
ず攻撃補助系の特技にはあま
り効く。唯一、マヒ系には強
い。また息攻撃も少しは耐えら
れるぞ。

次なる
配合先

158/210/245/269

生息地

さそいのとびら(20、ぬし)
※ただし、ここでは仲間にならない
他国マスター

おすすめ
配合

ずしおうまる

アークデーモン

●(LV1~18) ●だいぼうぎょ
シルバードビル

うごくせせう ●におうだち

しんりゅう

●(LV99~118) ●ザオリク
スカイドラゴン

ビッグバン
めいそう

●(LV139~) ●ぼくれつけん
やまたのおろち

完成(かんせい)
血脈(けつとう)
相手(あいて)

●…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとのこす。
☒…思いついたあとに忘れる。





ダークアイ

覚える特技 (おぼえるとくぎ)

メタルぎり(13)
まぶしいひかり(13)
やけつくいき(17)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	A
MP	C	すばやさ	A
こうげき	B	かしこさ	A

メラ、ギラ系など攻撃呪文に強く、バギ、デイン系はまったく効かない。1ターン休み、マホトーン系への耐性が強いのも特徴だ。ただし口をふさぐ系には弱いので「やけつくいき」などを使えなくされやすい。やはり息攻撃も弱点で「かがやくいき」などを使う敵には注意しよう。

モンスター耐性クラフ



デビルアーマー

覚える特技 (おぼえるとくぎ)

メタルぎり(12)
まぶしいひかり(12)
メタルぎり(13)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	A
MP	E	すばやさ	E
こうげき	C	かしこさ	B



モンスター耐性クラフ



MPが上がりやすく、守備力がかりやすい。覚える特技はすべて技なので、先頭で戦わせよう。バギ系はまったく効果がな攻撃呪文にもなかなかの強さをもつ。欠点は攻撃補助系の特技が弱いこと。マヒ系にのみ強いが、メーサー系は簡単に効いてしまひャド系にもやや弱い。

次なる
配合先

103/168

生息地

ねだやしのとびら(6~10)
さそいのとびら(17~19)
他国マスター



ダークアイ

ライオネック

ベホマズン

無(LV139~)

せりさきビエロ

●せいしんとうい

●めいそう

無

リザードマン

●まじんざり

●ギガスラッシュ

マダンコ

無(LV1~18)

ヘルボックル

●ザオリク

無(LV139~)

しにがみさぞく

●マダンテ

●だいぼうぎょ

次なる
配合先

ひとくいサーベルを血統にこれを配合してキラマシンにするといかも！

生息地

さそいのとびら(20、ぬし)
※ただし、ここでは仲間にならない
他国マスター



デビルアーマー

アークデーモン

無(LV59~78)

グレンデル

●せいれいのうた

無(LV79~98)

うごくせきぞう

●めいそう

●ベホマズン

無(LV19~38)

ひょうがましん

●だいぼうぎょ

無(LV99~118)

ようがんましん

●におうだち

●しっぽうづき

悪魔(あくま)系



デュラン

覚える物理 (おぼえるぶつり)

ドラゴンぎり (13)
つばめがえし (13)
かまいたち (14)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	A	ぼうぎょ	I
MP	C	すばやさ	A
こうげき	C	かしこさ	D

攻撃呪文にとにかく強く、中でもイオ、ヒャド、ザキ、メガンテ系はまったく効かない。また状態異常に対しても耐性があり、毒、マヒ系にも絶対の強さをもつ。息攻撃にもそこそこは耐えることができるので、安心して先頭を任せることができるぞ。弱点はマホトーン系の特技に弱いこと。

モンスター耐性グラフ



次なる
配合先

262/269

生息地 (ないきち)

かがみのとびら (29、ぬし)
※ただし、ここでは仲間になり



デュラン

すしおうまる



無 (LV19~38) ●ギガスラッシャー
アークデーモン ●かえんぎり
●しんくすり
●いなすまきり
●マヒヤドリ
●すべてをすい

ゴールデンレム



無 (LV19~38) ●だいぼうぎょ
ひょうかましん

ビッグバン
ひかりはどう



無 (LV79~98) ●のろいのごと
ようがんましん ●ぶきみなかり

悪魔(あくま)系



ピクシー

覚える魔法 (おぼえるまほう)

イオ (2)
ブリー (6)
バキルト (18)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	C
MP	E	すばやさ	B
こうげき	D	かしこさ	D

メラ、ギラ系などの攻撃呪文に、息攻撃や攻撃補助の特技に強いモンスター。ただマホトーン、マホトラ系への耐性は高いぞ。『ブリー』や『バキルト』を覚えるので、補助系の仲間として育てていくにはよいかも。基本的には特技吸収のための配合用として考えよう。

モンスター耐性グラフ



次なる
配合先

165/200

生息地 (ないきち)

しあわせのとびら (1~16)
ねだやしのとびら (6~10)



ピクシー

スカルライダー



無 (LV139~) ●せいしんとういつ
きりさきピエロ ●めいそう

ぶちキング



無 (LV99~118) ●ザオリク
キングスライム ●まじんぎり

サンダーバード

無 (LV99~118) ●やみのはどう
ジゴスパーク

●…特技によって思いつく。 ○…思いついたあとに忘れる。
□…思いついたあとに忘れる。

●…特技によって思いつく。 ○…思いついたあとに忘れる。
□…思いついたあとに忘れる。



ひとつめピエロ

覚える呪文 (おぼえるまじく)

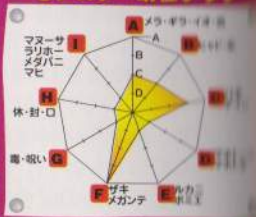
メラ(2)
ギラ(4)
ヒャド(6)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	B	ぼうぎょ	E
MP	E	すばやさ	A
こうげき	E	かしこさ	A

ザキ、メガンテ系に無敵で、呪文にもなかなかの耐性をもつ。しかし攻撃呪文には弱く、メラ、ギラ、イオ系などを使われると致命傷を受けてしまう。状態異常をおこす攻撃補助系の特技にはほとんど耐性がないのも欠点だ。攻撃呪文を多く覚えるので、後列から援護をするとよいだろう。

モンスター耐性グラフ



なる配合先

200

生息地

バザーのとびら(6~8)
ねだやしのとびら(1~5)
ゆうきのとびら(1~3)

ベビーサタン

覚える呪文 (おぼえるまじく)

メラ(2)
めたいいき(4)
まんざり(12)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	E
MP	E	すばやさ	A
こうげき	E	かしこさ	C



ザキ、メガンテ系もめつたに効果的。ヒャド系もほとんど効果が無い。さらにバギ、デイン系には無敵の強さをもつ。マホトーン、マホトラ系などもほぼ無効果と見て問題ない。弱点は息攻撃や炎、ギラ、イオ系の呪文。よほどHPがないと、『メラゾーマ』で倒されてしまうぞ。

モンスター耐性グラフ



なる配合先

212

生息地

バザーのとびら(6~8)
とまどいのとびら(3~5)
ねだやしのとびら(1~5)
ゆうきのとびら(1~3)

なる配合先

200

生息地

バザーのとびら(6~8)
ねだやしのとびら(1~5)
ゆうきのとびら(1~3)

なる配合先

212

生息地

バザーのとびら(6~8)
とまどいのとびら(3~5)
ねだやしのとびら(1~5)
ゆうきのとびら(1~3)

ひとつめピエロ

ベビーサタン

●(LV139~) ●せいしんとういつ

●きりざきピエロ ●めいそう

●(LV39~58) ●ひかりのはどう術

●モーザ

ぶちキング

●(LV99~118) ●ザオリク

●キングスライム ●まじんざり

●(LV99~118) ●やみのはどう術

●サンダーバード ●ジゴスパーク

完成(かんせい)
血統(けつどう)
相手(あいて)

ベビーサタン

ライオネック

●(LV139~) ●せいしんとういつ

●きりざきピエロ ●めいそう

●リザードマン ●まじんざり

●キガスラッシュ

にじくじゃく

●(LV39~58.79~88) ●ホークブリガード

●マダンテ ●ひかりのはどう

ひかりのはどう

●(LV59~78) ●ハッスルダンス

●だいぼうぎょ

●…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとのこす。
☒…思いついたあとに忘れる。

●…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとのこす。
☒…思いついたあとに忘れる。



ヘルビースト

覚える技

ギラ(4)
つめたいいき(4)
アストロン(16)

成長力

HP	D	ぼうぎょ	B
MP	B	すばやさ	A
こうげき	D	かしこさ	A

攻撃呪文にとても強く、ヒャド系はいっさい効かない。ザキ、メガンテ系にも無敵なので、よほどHPが低くないかぎりは一撃で倒されることもないだろう。息攻撃にも多少の耐性をもつので、先頭向きのモンスターだ。しかし状態異常には弱いため、それなりに対策が必要になるぞ。

モンスター耐性グラフ



次なる
配合先

202

生息地

かがみのとびら(1~10)
ねだやしのとびら(11~20)
他国マスター



ヘルビースト

ライオネック
ベホマズン

きりざきピエロ
リザードマン

ゴールデンゴレム
ビッグバン
ひかりのほどろ

ひょうがまじん
ようがまじん

完成(かんせい)
血統(けつとう)
相手(あいて)

メドーサボール

覚える技

カニ(5)
メーサ(11)
だばらい(13)

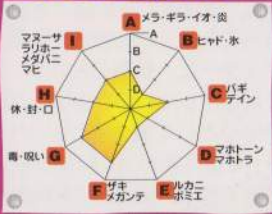
成長力

HP	C	ぼうぎょ	D
MP	D	すばやさ	A
こうげき	D	かしこさ	A



魔系にはめずらしく、毒、呪、マヒ系に強い耐性をもつモンスター。メラ、ギラ、イオ系にもいのだが、ヒャド、バギ、デイン系には弱い。息攻撃への耐性もいので、『しゃくねつ』や『かやくいき』などには注意。ザキ、メガンテ系がほとんど効かないのうれしい。

モンスター耐性グラフ



次なる
配合先

90/103/271

生息地

格闘場左のとびら(1~8)
ねだやしのとびら(6~10)



メドーサボール

アクバー
せいしんとういつ

ギガスラッシュ
きこくのもんぱん

しんりゅう
めいそう
ビッグバン

スカイドラゴン
ばくれつけん
ハッスルダンス



●…特技によって思いつく。 ○…思いついたあとのこす。
□…思いついたあとに忘れる。



●…特技によって思いつく。 ○…思いついたあとのこす。
□…思いついたあとに忘れる。

悪魔(あくま)系



ライオネック

覚える特技 (おぼえるとくぎ)

バギ (3)
しんくうぎり (12)
ベホマラー (21)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	C
MP	C	すばやさ	A
こうげき	D	かしこさ	D

炎、吹雪、バギ、ティン系など攻撃呪文、息攻撃ともに強さを誇る。悪魔系でも1、2をあらそう優秀なモンスターだ。もちろんバギ、メガンテ系もまったく効かない。パーティの中心として戦えるが、『ベホマラー』を覚えるので、回復系としても活躍できる。弱点は攻撃補助系の特技への耐性が低いことだ。

モンスター耐性グラフ



アニマルゾンビ

覚える特技 (おぼえるとくぎ)

ゾンエ工 (4)
カニ (5)
ボルトン (17)

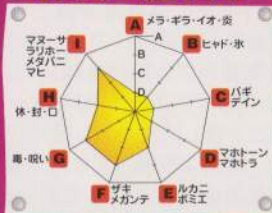
成長力 (せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	C
MP	D	すばやさ	A
こうげき	C	かしこさ	D



攻撃呪文や息攻撃にとっても弱いという大きな欠点をもつため、ゲームの序盤戦以外で連れて歩くのがかなりつらいかも。ただザキ、メガンテ系はほとんど効かないという長所をもつ。さらに毒、呪いには強い。典型的なゾンビ系モンスターだ。

モンスター耐性グラフ



次なる配合先

82/169/198/201/
206/208/213/214/
224/231

生息地

かがみのとびら (16~20)
ねだやしのとびら (21~20)
他国マスター

次なる配合先

236

生息地

いかりのとびら (6~10)
ねむりとびら (1~5)



ライオネック

ベホマズン

アクバー

アークデーモン

● (LV139~) ●くろいきり

リザードマン

● (LV119~138) ●ザオリク
●アンドリアル ●ひかりのはどう

まじんぎり
キガスラッシュ

● (LV139~) ●せいしんとういづ
●きりさきピエロ ●めいそう

完成(かんせい)
血統(けつとう)
相手(あいて)



アニマルゾンビ

ワイトキング

● (LV139~) ●だいぼうぎょ
●しにかみぞく ●ベホマズン
●バズウしょうかん

● (LV139~) ●クレイトラゴン

●パイキルト

キングレオ

● (LV139~) ●せいしんとういつ
●キラマジン

ばくれつけん

ユニコーン ●ベホマ
●ザオリク

完成(かんせい)
血統(けつとう)
相手(あいて)

●…特技によって思いつく。 ○…思いついたあとのこす。
□…思いついたあとに忘れる。

●…特技によって思いつく。 ○…思いついたあとのこす。
□…思いついたあとに忘れる。

ゾンビ系



ウィンドマーシ

覚える呪文 (まじくを覚える)

バギ(3)
シャナク(8)
フバーハ(19)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	C
MP	D	すばやさ	B
こうげき	D	かしこさ	A

名前にはウィンド(風)とあるだけにバギ系には無敵の強さをもち、自らも「バギ」や「フバーハ」など、風をあやつる特技を覚える。また毒、呪い、マヌーサ、ラリホー、メダパニ、マヒ系にも高い耐性がある。弱点は攻撃呪文や息攻撃。炎、吹雪系の攻撃に対して耐性をもたないので注意が必要だ。

モンスター耐性グラフ



エビルスピリッツ

覚える呪文 (まじくを覚える)

くろいきり(11)
くろいひかり(13)
くろいきり(23)

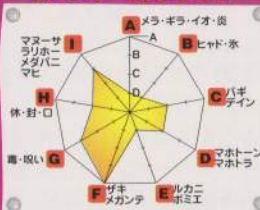
成長力 (せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	C
MP	C	すばやさ	B
こうげき	D	かしこさ	A



毒、呪い、マヌーサ、眠り、マヒに強く、メダパニ系がまった動かない。ザキ、メガンテ系にしても強い耐性をもつ。攻撃呪文にがてとしてしているが、ヒャド、バグ、デイン系なら多少の耐性をもつ。「くろいきり」を覚えるので、これで呪文無効にした方が戦いやすいかもしれない。

モンスター耐性グラフ



次なる
配合先

ヘルビーストなどを血統にこれを配合してギガンテスにするといいかも！

生息地

ねむりのとびら(11~20)
まよいのとびら(21~22)
他国マスター

次なる
配合先

これを血統にメタルドラゴンなどを配合してしにがみきそくにするといいかも！

生息地

図書館のとびら(1~10, 16~24)
ねむりのとびら(11~20)
他国マスター



ウィンドマーシ

ワイトキング



他(LV139~) ●バスウレウカ
しにがみきそく ●だいぼうぎょ
マダンテ



他(LV119~138) ●ひかりのはどう
アンドレアル ●ザオリク

がまいたち



他(LV79~98) ●ベホマ
ピクアイ ●ベホマズン



ばくだんわ ●めいそう

完成(かんせい)
血統(けつとう)
相手(あいて)



エビルスピリッツ

スカルゴン



他(LV119~138) ●ザオリク
アンドレアル ●もうどくのいき



他(LV139~) ●まおうのつがい

にしくじゃく



他(LV79~98) ●ホークフリーズード



他(LV39~58) ●ベホマ
ひくいどり ●マジックバリア

くろいきり
ひかりのはどう
だいぼうぎょ
マダンテ

●…特技によって思いつく。 ○…思いついたあとのこす。
✕…思いついたあとに忘れる。

●…特技によって思いつく。 ○…思いついたあとのこす。
✕…思いついたあとに忘れる。



ゾンビ系



がいこつけんし

覚える特技 (かばえるとくぎ)

ルカニ (5)
つばめがえし (13)
れんぞくこうげき (20)

攻撃力 (こうげきりき)

HP	D	ぼうぎょ	C
MP	C	すばやさ	C
こうげき	C	かしこさ	D

6本の腕から繰り出す『れんぞくこうげき』を覚える、がいこつけんし。毒、呪い系などの状態異常をおこす特技に高い耐性をもつ。またザキ、メガンテ系でやられる心配もないので、先頭で戦えるモンスターだ。弱点は息攻撃と炎系の呪文、デインなど。ルカニ、ボミエ系にも弱い。

モンスター耐性グラフ



くさったしたい

覚える特技 (かばえるとくぎ)

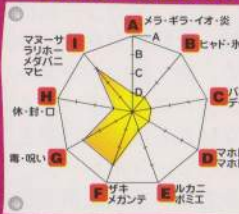
なめまわし (8)
どくのいき (10)
きみなひかり (15)

攻撃力 (せいしやうりき)

HP	C	ぼうぎょ	C
MP	D	すばやさ	A
こうげき	D	かしこさ	A

海、呪い、マヌーサ、眠り、メバニ、マヒ系など状態異常をおこす特技に強い。さらにザキ、メガンテ系もほとんど効かない。しかし攻撃呪文や息攻撃にはとても弱く、HPが低いうちは簡単に倒れる。『なめまわし』と『どくのいき』で『ひやくれつなめ』をひつつぞ。

モンスター耐性グラフ



次なる
配合先

75/148/185/186/
225/226/227/247/
275

生
息地

ねむりのとびら (21~29)
他国マスター

次なる
配合先

これを血統にデスフラッターなどを配合してがいこつけんしにするといいかも！

生
息地

バザーのとびら (6~8)
やすらぎのとびら (6~7)
とまどいのとびら (3~5)
ねむりのとびら (1~5)



がいこつけんし
ばくれつけん

完成 (かんせい)
血統 (けつとう)
相性 (あいせい)



くさったしたい
どくのいき

完成 (かんせい)
血統 (けつとう)
相性 (あいせい)



●…特技によって思いつく。 ○…思いついたあとのこす。 □…思いついたあとに忘れる。

●…特技によって思いつく。 ○…思いついたあとのこす。 □…思いついたあとに忘れる。



ゾンビ系



ゴースト

覚える特技 (しゅぎ) (しゅぎ)

なめまわし (8)
まぶしいひかり (13)
くちをふさく (18)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	C
MP	C	すばやさ	C
こうげき	D	かしこさ	H

モンスター耐性グラフ



しにがみ

覚える特技 (しゅぎ) (しゅぎ)

くちまざり (13)
まぶしいひかり (15)
くちをふさく (16)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	C
MP	E	すばやさ	C
こうげき	D	かしこさ	C



モンスター耐性グラフ



攻撃呪文や息攻撃にはかなり弱い、ザキ、メガンテ系に対しては無敵。状態異常をおこす特技にも強く、毒、呪い、マヌーサ、眠り、メダパニ系もまったく効かない。マヒ系もほぼ無効果と思ってよいだろう。マホトーン、マホトラ、ルカニ、ボミエ系の耐性もまます。

ザキ、メガンテ、マヌーサ系に強い悪魔系モンスター。毒、呪い、眠り、混乱、マヒ系へは絶対の耐性をもつ。攻撃呪文などにはかなり弱い、吹雪系やバギ、イン系になら少しは耐えることができる。『ぶきみなひかり』はザキ系に属し、呪文無効下でも使える特技だ。

次なる配合先

139/187/221

生息地

まもりのとびら (1~5)
ねむりのとびら (1~5)

次なる配合先

136/139

生息地

メダルのとびら (9~18)
ねむりのとびら (11~20)
他国マスター

おすすめ配合

ゴースト

ワイトキング

しにがみ

キングスライム

ベホマ

がちキング

クレイトドラゴン

ザオリク

はくれつけん

パイキルト

完成 (かんせい)
血戦 (けつとう)
相手 (あいて)

おすすめ配合

しにがみ

ワイトキング

しにがみ

とうちゅうかそう

ホーンビートル

マジックバリア

ひとくいそう

血戦 (かんせい)
血戦 (けつとう)
相手 (あいて)

●特技によって思いつく。 ○…思いついたあとのこす。 □…思いついたあとに忘れる。

●特技によって思いつく。 ○…思いついたあとのこす。 □…思いついたあとに忘れる。

ゾンビ系



しにがみきぞく

覚える特技 (おぼえるとく)

ザキ (17)
ベホマラー (21)
タツツシょうかん (21)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	I
MP	E	すばやさ	A
こうげき	A	かしこさ	I

しにがみより1ランク上の強さをもつ、しにがみきぞく。ヒャド、バギ系に強く、メラ、ギラ、イオ、ディン系にも少しは耐えられる。また『ベホマラー』を覚えるので、いざというときには回復役にも回せる。弱点は炎系と踊り封じ、口をふさぐ系の特技だ。配合要員としても重要なモンスターだぞ。

モンスター耐性グラフ



シャドー

覚える特技 (おぼえるとく)

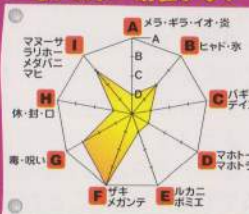
めたいいき (4)
しのおどり (21)
くろいきり (23)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	D
MP	D	すばやさ	A
こうげき	D	かしこさ	A

攻撃呪文や息攻撃に弱く、状態異常には強い典型的なゾンビ系モンスター。ラリホー、メダパニ系強い耐性があり、ザキ、メガン系では絶対にやられないのが特徴だ。ヒャド、吹雪系にも少しは耐えることができる。『くろいきり』を覚えるので、戦闘中の呪文も無効にできるのが強みだ。

モンスター耐性グラフ



次なる配合先

63/64/66/67/68/70/75/79/80/82/
86/87/102/103/116/120/121/128/
131/154/161/166/177/187/191/192/
193/194/199/203/205/206/208/211/
217/218/220/222/223/228/229/230/
231/232/234/235/236/241/253/256/
257/258/260/270/275

生息地

ねむりのとびら (21~29)
他国マスター

おすすめの配合

しにがみきぞく

ベホマズン
バズシょうかん

●完成 (かんせい)
●血脈 (けつとう)
●相手 (あいて)

ポーンプリスター

マミー

●マヒこうげき
●まじんざり

●(LV139~)

ホーンビートル

●めいそう

ライオネック

●(LV1~18)

シルバードビル

●だいぼうぎょ

●(LV19~38)

リザードマン

●さそうおどり
●キガスラッシュ

次なる配合先

102

おすすめの配合

シャドー

くろいきり

ワイトキング

●(LV99~118)

がいこうけんし

●せいしんとういつ

●(LV99~118)

キングススライム

●ゼオリク

●(LV19~38)

ひょうがましん

●だいぼうぎょ

●(LV79~118)

ようかんましん

●におうだち

●…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとのこず。
☒…思いついたあとに忘れる。

●…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとのこず。
☒…思いついたあとに忘れる。

ゾンビ系



ゾンビ系

シャドー



ゾンビ系



しりょうのきし

覚える特徴

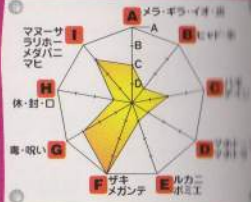
ホイミ(2)
キアリク(7)
シャナク(8)

成長力

HP	C	ぼうぎょ	C
MP	E	すばやさ	A
こうげき	D	かしこさ	A

状態異常をおこす特技に強く『ホイミ』、『キアリク』、『シャナク』を覚えるので回復系として連れていくのがいいだろう。ただ1ターン休み系の耐性がないので注意しよう。またメラ、ギラ、イオ系、ヒヤド系などの攻撃呪文にはあるていどは耐えことができるぞ。

モンスター耐性グラフ



スカルゴン

覚える特徴

めたいいき(4)
ろばざり(9)
ヒヤドざり(12)

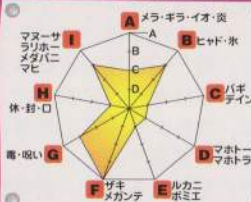
成長力

HP	D	ぼうぎょ	D
MP	E	すばやさ	D
こうげき	C	かしこさ	C



ヒヤド、吹雪系以外の特技が苦手で、中でも炎、メラ、バギ、デイスの呪文に弱いので注意。またターン休み、踊り封じ、口をふく系にも弱い。逆に、メガンテ、バキ、メダパニ、ラリホー、マヌサ、毒、呪い、マヒ系の呪文には耐性をもっている。ゾンビ系の中では能力値が高い方だ。

モンスター耐性グラフ



次なる配合先

これを血統にマネマネを配合してしにがみそくにするといいかも！

生息地

しあわせのとびら(5~17)
ねむりのとびら(6~10)
他国マスター

次なる配合先

219/245

生息地

ねむりのとびら(21~29)
他国マスター



しりょうのきし

ベホマ
シャナク

完成(かんせい)
血統(けつとう)
相手(あいて)

まおうのつかい
せいしんとういつ

がいこつけんし ●ルカナン

がいこつけんし ●ぼくれつけん

アクバー
ギガスラッシュ

かえんざり
しんくうざり
いなすまざり
ヒヤドざり

くらいきり
しじくのもんばん ●まねまね



スカルゴン

完成(かんせい)
血統(けつとう)
相手(あいて)

まおうのつかい
せいしんとういつ

がいこつけんし ●ルカナン

がいこつけんし

しんりゅう
めいそう
ビッグバン

スカイドラゴン ●ザオリク

ザラキ
ハッスルダンス
さそうおどり

●…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとのこす。 □…思いついたあとに忘れる。

●…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとのこす。 □…思いついたあとに忘れる。



ゾンビ系



ダーククラブ

覚える特徴

トラマナ(11)
アストロン(16)
マジックバリア(20)

成長力

HP	C	ぼうぎょ	H
MP	C	すばやさ	H
こうげき	D	かしこさ	A

攻撃呪文全般にかなり弱く、どの呪文にも大ダメージを受けてしまう。その他の特技に対しての耐性は、毒、呪い系の攻撃は完全に防ぎ、ラリホー、マヌーサ、メダバニ、マヒ、ザキ系の攻撃にはほぼ無敵。成長すると「マジックバリア」を覚えるので、苦手な攻撃呪文のダメージを少なくできる。

モンスター耐性グラフ



ナイトウィップ

ゾンビ系



覚える特徴

のいき(4)
はすま(11)
まいたち(14)

成長力

HP	C	ぼうぎょ	E
MP	E	すばやさ	B
こうげき	B	かしこさ	A

毒、呪い、ラリホー系など状態変化する呪文全般には高い耐性を持っている。逆に攻撃呪文やマホトーン、ルカニ、ボミエには弱いため注意しよう。配合時に他国マスターが連れてくるモンスター使い、「マホトーン」や「だいぼうぎょ」など攻撃呪文に有利になる特技を覚えさせよう。

モンスター耐性グラフ



次なる
配合先

93/177

生息地

ねむりのとびら(21~29)
他国マスター

次なる
配合先

アークデーモンを血統にこれを配合してライオネックにするといかも！

生息地

メダルのとびら(1~8)
ねむりのとびら(6~10)

ダーククラブ

ワイトキング

●(LV139~) しにがみさぞく

●だいぼうぎょ
●バズウしょうかん
●マダンテ
●ベホマズン

さそりアーマ

●(LV139~) ホーンビートル

●(LV139~) ホーンビートル

まじんざり

●(LV139~) ホーンビートル

●めいそう

完成(かんせい)
血統(けつとう)
相手(あいて)

ナイトウィップ

ワイトキング

●(LV139~) しにがみさぞく

●だいぼうぎょ
●バズウしょうかん
●ベホマズン

ミストウィング

●(LV139~) ロックちよう

●まじんざり

●(LV99~118) うごくせきぞう

●マホトーン
●めいそう

完成(かんせい)
血統(けつとう)
相手(あいて)

●…特技によって思いつく。 ○…思いついたあとのこす。
✕…思いついたあとに忘れる。

●…特技によって思いつく。 ○…思いついたあとのこす。
思いついたあとに忘れる。



ゾンビ系



ボーンプリズナー

覚える特技 (しゅてき)

イオ (5)
いなずまぎり (12)
つばめがえし (13)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	C
マインドパワー	D	すばやさ	B
こうげき	C	かしこさ	C

ザキ、メガンテ、毒、呪い、マヌーサ、ラリホー、メダパニ、マヒ系に高い耐性を持っている。メラやギラ系の攻撃呪文にかなり弱いので注意しよう。おすすめ配合の通りに育てると、『せいしんとういつ』や『まじんぎり』など、攻撃にかかせない強力な特技を覚えてくれるぞ。

モンスター耐性グラフ



まおうのつかい

覚える特技 (しゅてき)

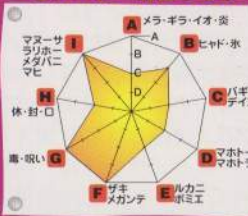
イオ (2)
マインド (6)
いしんとういつ (19)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	C
マインド	D	すばやさ	B
こうげき	A	かしこさ	C

ゾンビ系のモンスターの中では平均的に特技の耐性が高い方だ。イオ、ザキ、メガンテ系の攻撃呪文には無敵で、毒、呪い、メダパニ系の攻撃も無効にする。攻撃力の伸びが高いので、『せいしんとういつ』から『ギガスラッシュ』などを使える、攻撃の要になるでしょう。

モンスター耐性グラフ



次なる配合先

224

生息地

井戸のとびら (1~3)
やすらぎのとびら (4~5)
ねむりとびら (1~5)

次なる配合先

62/71/75/103/123/142/
170/181/192/219/221/
226/227/236/247/254/
264/275/276

生息地

さそいのとびら (20、ぬし)
※ここで仲間になることがある
かかみのとびら (29、ぬし)
※ここで仲間になることがある
他国マスター



ボーンプリズナー

マミー まじんぎり	④ (LV139~) ●だいぼうぎょ ●しにかみぞく ●バスウしょうかん
スライムホーク	④ ●パイキルト ●マッシュバリア
キングスライム	●ベホマ ●ザオリク
キラーマシン	④ (LV139~) ●せいしんとういつ

完成 (かんせい)
血統 (けつとう)
相手 (あいて)



まおうのつかい

ワイトキング	④ (LV139~) ●だまきぞく ●バスウしょうかん ●ベホマズン
ライオネック	④ (LV119~138) ●ひかりのはどう ●ザオリク
リガードマン	●ギガスラッシュ

完成 (かんせい)
血統 (けつとう)
相手 (あいて)

●…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとのこす。
☒…思いついたあとに忘れる。

●…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとのこす。
☒…思いついたあとに忘れる。

ゾンビ系



ゾンビ系
まおうのつかい

ゾンビ系

ボーンプリズナー

224

230

ゾンビ系



マッドロン

覚える特技

ホイミ(2)
ザオラル(15)
ザキ(17)

成長力

HP	D	ぼうぎょ	C
MP	B	すばやさ	B
こうげき	C	かしこさ	B

すべての攻撃呪文に弱いので、おすすめ配合のように『だいぼうぎょ』を覚えさせたい。耐性の高い特技は毒、呪い、ラリホー、メダパニ、マヒ系。MPの伸びがいいので、成長させると覚える『ホイミ』系と『ザオラル』系の呪文を使い、パーティの回復役として活躍させるといいだろう。

モンスター耐性グラフ



マネマネ

覚える特技

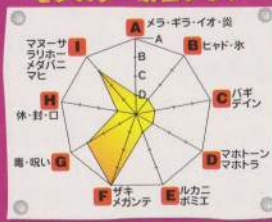
しぎなおどり(11)
モシャス(22)
ねまね(22)

成長力

HP	C	ぼうぎょ	E
MP	D	すばやさ	B
こうげき	E	かしこさ	E

ラリホー、マヌーサ系など、状態異常系の特技の耐性は平均的だが、すべての攻撃呪文にかなり弱い。得意の特技『モシャス』で強敵に変身して弱点を補うようにしよう。『マホトーン』に弱いので、すばやさが高いと『モシャス』を覚える前に口をふさがれてしまうので要注意だぞ。

モンスター耐性グラフ



次なる配合先

これを血統にメタルドラゴンを配合してにがみぎょくにするといいかも！

生息地

牧場のとびら(4~5、9~11)
ねむりのとびら(6~10)

次なる配合先

62/199

生息地

牧場のとびら(12、ぬし)
他国マスター

おすすめ配合

マッドロン

ザオリク
ペホマ

ワイトキング

他(LV139~)

●だいぼうぎょ
●バズウしようかん
●マダンテ

アンドレアル

●ひかりのはどう

スライムファンタ

他(LV99~118)

●まじんざり

パオーム

●おどりふうじ

完成(かんせい)
血統(けつとう)
相手(あいて)

おすすめ配合

マネマネ

ペホマ

マネマネ

他(LV59~78)

●マジックバリア

しにがみぎょく

●だいぼうぎょ
●マダンテ
●バズウしようかん

しりょうのきし

他(LV139~)

●まおうのつかい

まきりさきビロ

●バイキルト
●めいそう

完成(かんせい)
血統(けつとう)
相手(あいて)

●…特技によって思いつく。 ○…思いついたあとのこす。
□…思いついたあとに忘れる。

●…特技によって思いつく。 ○…思いついたあとのこす。
□…思いついたあとに忘れる。



ゾンビ系



マミー

覚える特技 (おぼえるとく)

マヒこうげき (10)
まじんぎり (16)
なかまをぶ (18)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	C
MP	C	すばやき	A
こうげき	C	かしこさ	A

すべての攻撃呪文に弱く大ダメージを受けやすい。逆にザキ、メガンテ、毒、呪い系の特技には強い耐性を持っている。育てると覚える『まじんぎり』や『マヒこうげき』、おすすめ配合の通りに育てると覚える『マホトーン』をうまく使い、相手の呪文を封じつつダメージを与えていこう。

モンスター耐性グラフ



やたららす

覚える特技 (おぼえるとく)

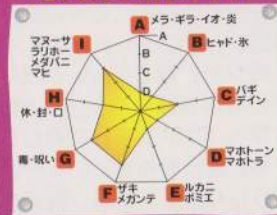
なすま (11)
ばすまざり (12)
うこう (19)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	C
MP	C	すばやき	A
こうげき	C	かしこさ	A

バグ、ティン系以外の攻撃呪文に対してかなり弱い。それ以外の状態異常系の特技に対してはそここの耐性をもっている。おすすめ配合のようにワイトキングとにくじゃくを合わせて作ると、かなり能力値や特技に対する耐性が高い、やたららすを作ることができののだ。

モンスター耐性グラフ



次なる配合先

220/224/230

生息地

よろこびのとびら (9~13)
ねむりとびら (6~10)

次なる配合先

キメラを血統にこれを配合してキラークースにするといいかも！

生息地

かがみのとびら (21~28)
ねむりとびら (21~29)
他国マスター



マミー

まじんぎり

完成 (かんせい)
血統 (けつとう)
相手 (あいて)

ワイトキング

しにかみそく

●たいほうぎょ
●バズウしょうかん
●マダンテ
●ベホマズン

●ひかりのはどう
●ザオリク

ひとくいそう

マンイーター

マホトーン

マンイーター



やたららす

ワイトキング

しにかみそく

●バズウしょうかん
●ベホマズン

●ザオリク

にくじゃく

ホークフリーズ

ひかりのはどう
だいほうぎょ
マダンテ

●ベホマ
●マジックバリア

●…特技によって思いつく。 ○…思いついたあとのこす。
□…思いついたあとに忘れる。

●…特技によって思いつく。 ○…思いついたあとのこす。
□…思いついたあとに忘れる。

ゾンビ系



ワイトキング

覚える特技 (おぼえるとく)

バギ(3)
デイン(7)
バルブテ(41)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	I
MP	C	すばやさ	I
こうげき	D	かしこさ	A

ゾンビ系最強のモンスターだけあり、どの特技にも平均的に耐性が高い。特にヒヤド、バギ、ザキ、メガンテ、毒、呪い、メダパニ、マヒ系の特技には完全に無敵だ。しかも『マダンテ』に対してもそこそこ耐性をもっているぞ。ゾンビらしくメラ、ギラ、炎系の特技には少し耐性が低い。

モンスター耐性グラフ



あくまのカガミ

覚える特技 (おぼえるとく)

ヒュラーマ(11)
ボターン(17)
モシャス(22)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	D
MP	C	すばやさ	A
こうげき	C	かしこさ	C

状態異常系の特技全般に対し耐性が低い。攻撃呪文ではザキ、メガンテ系には完全無敵。ヒヤド、炎系に強くその他の呪文に対し平均的な耐性をもつ。ただ炎系にはかなり弱いので注意。成長させると『モシャス』を覚えるので配合するときに残しておくといいぞ。

モンスター耐性グラフ



次なる配合先

121/148/166/187/191/
199/203/206/217/218/
222/223/225/228/229/
231/232/234/235/256/
270/271

生息地

配合でしか作れない

次なる配合先

137/243

生息地

バザー端のとびら(11~20)
他国マスター



ワイトキング

アニマルゾンビ
ルカナン

●(LV139~) しにかみきぞく
●バズウしょうかん
●だいぼうぎょ
●ベホマズン

ユニコーン ●ベホマ

りゅうおう
めいそう

●(LV139~) まおうのつかい

●(LV119~138) アンドリアル
●ひかりのはどう
●ザオリク

●完成(かんせい)
●血統(けつとう)
●相手(あいて)



あくまのカガミ

ゴールデンゴレム
ビッグバン
バズウしょうかん
ひかりのはどう
めいそう

●(LV19~38) ひょうがまじん
●だいぼうぎょ

●(LV79~98) ふうかかんまじん
●におうだち
●のろいのことば

アクバー

●(LV19~38) アークデーモン
●かえんぎり
●いなずまぎり
●しんくうぎり
●マヒヤドぎり

ギガスラッシュ

●(LV139~) じごくのちんぼん
●くろいきり



●…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとのこず。
☒…思いついたあとに忘れる。

●…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとのこず。
☒…思いついたあとに忘れる。



物質(ぶっしつ)系



あくまのつぼ

覚える特技 (おぼえるとくぎ)

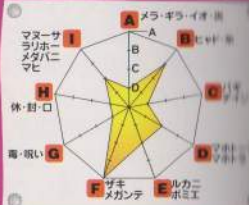
ラリホー(5)
みなごろし(13)
ザキ(17)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	C
MP	D	すばやさ	A
こうげき	D	かしこさ	C

耐性が高い特技はヒヤド、吹雪、ザキ、メガンテ、マヌーサ、ラリホー系。それ以外の特技にはかなり耐性が低くなっているぞ。作るときは、バズモ×悪魔系よりも、おすすめ配合のように物質系にスライムつむりをかけ合わせた方が強いモンスターがうまれる。すばやさやかしこさの伸びがいい。

モンスター耐性グラフ



うごくせきぞう

覚える特技 (おぼえるとくぎ)

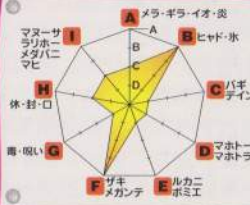
かわり(6)
くぐてをすいこむ(14)
めいそう(27)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	C
MP	B	すばやさ	E
こうげき	C	かしこさ	B

HP、守備力が高いので通常攻撃にはかなり強い。特技に対しては、ヒヤド、吹雪、ザキ、メガンテ系に無敵。ティン、マホトラ、カニ、ボミエ、毒、メダパニ系に弱く、それ以外の特技には平均的な耐性をもっている。配合時に『れんぞくこうげき』など要となる特技を覚えさせよう。

モンスター耐性グラフ



次なる配合先

これを血統にスカルライダーやグリスリーなどを配合してキラマジンにするといいかも！

生息地

配合でしか作れない

次なる配合先

64/69/79/80/81/84/88/96/112/115/118/134/152/156/195/207/209/220/229/255/256/257

生息地

ちからのとびら(11、ぬし)
※ただし、ここでは仲間にならない
他国マスター



あくまのつぼ

ゴールデンゴレム
ビッグバン
ひかりのほどろ
バズウしょうかん

め(LV19~38)
ひょうがましん
め(LV79~98)
ようかんましん

だいぼうぎょ
のろいのことば

スライムつむり

キングススライム

ベホマ
ザオリク

ポーンビートル

めいそう

めいそう

完成(かんせい)
血統(けつとう)
相手(あいて)



うごくせきぞう

のろいのランプ
キラマジン

め(LV139~)
ロックちよう

ベホマ
ばくれつけん
せいしんとういつ
ましんざり
バズウしょうかん

ポーンビートル

よろいムカデ

バイキルト

オーク

ザオリク

完成(かんせい)
血統(けつとう)
相手(あいて)

●…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとのこす。
✕…思いついたあとに忘れる。

●…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとのこす。
✕…思いついたあとに忘れる。





エビルワンド

覚える特技

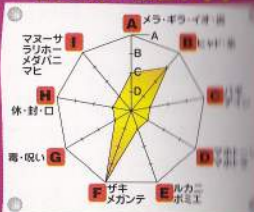
つめたいいき (4)
キアラル (7)
レミラーマ (11)

成長力

HP	D	ぼうぎょ	C
MP	D	すばやさ	A
こうげき	C	かしこさ	B

ヒャド、吹雪系の特技に強く、バギ、デイン系に弱い。その他の攻撃呪文に対してはそこそこの耐性を持つ。またザキ、メガンテ系には無敵だが、マホトラやマヌーサなどすべての状態異常系の特技の耐性がかなり低い。強いモンスターを配合して、パラメータが高くなるように作ろう。

モンスター耐性グラフ



おどるほうせき

覚える特技

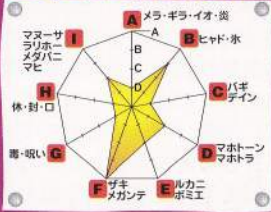
イラ (4)
マホトーン (10)
メタパニ (13)

成長力

HP	D	ぼうぎょ	C
MP	C	すばやさ	A
こうげき	C	かしこさ	B

物質系の中では特技の耐性が高いモンスターだ。ヒャド、吹雪系に強く、マホトーン、ルカニ、マヌーサといった状態異常系の特技にも平均的な耐性をもっている。またザキ、メガンテ系に無敵だ。MPの伸びがいいので強い特技を覚えさせ、戦闘でガンガン使わせようようにしよう。

モンスター耐性グラフ



次なる配合先

おおみずを血統にこれを配合してよろいムカデにするといいかも！

生息地

バザー端のとびら (11~20)
かがみのとびら (1~5)
他国マスター

次なる配合先

250/257

生息地

バザー端のとびら (11~20)
かがみのとびら (26~28)
他国マスター



エビルワンド

ゴールデンゴレム

ビッグバン
バズウしょうかん
ひかりのほうとう

他 (LV19~38) ひょうがまじん

他 (LV79~98) ろうのいことば

しんりゅう

めいそう

他 (LV99~118) スカイドラゴン

他 (LV139~) ハッスルダンス

完成 (かんせい)
血統 (けつとう)
相手 (あいて)



おどるほうせき

ゴールデンゴレム

めいそう
バズウしょうかん
ひかりのほうとう
ビッグバン

他 (LV19~38) ひょうがまじん

他 (LV79~98) におうだち

キングスライム

ザオリク

ベホマ

ぶちキング

他 (LV139~) マダンテ

完成 (かんせい)
血統 (けつとう)
相手 (あいて)

■…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとのこす。
✕…思いついたあとに忘れる。

■…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとのこす。
✕…思いついたあとに忘れる。



物質(ぶっしつ)系



おばけキャンドル

覚える特徴 (きこえるとく)

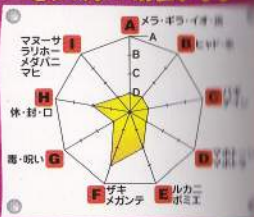
メラ(2)
くちぶえ(5)
きあいをためる(13)

成長力 (せいちょうりょく)

ヒットポイント HP	C	ぼうぎょ	B
マジックパワー MP	B	すばやさ	A
こうげき	D	かしこさ	A

炎、ザキ、メガンテ、1ターン休み、踊り封じ、口をふさぐ系の特技に強いが、それ以外の特技にはかなり弱い。平均的に耐性が低いので『だいぼうぎょ』や『ホイミ』系の、守備に役立つ特技を覚えさせる配合をしたい。成長すると覚える『くちぶえ』は経験値稼ぎに役立つ便利な特技だぞ。

モンスター耐性グラフ



ギズモ

覚える特徴 (きこえるとく)

のいき(4)
めたのいき(4)
くさずいこむ(18)

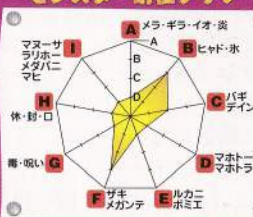
成長力 (せいちょうりょく)

ヒットポイント HP	D	ぼうぎょ	D
マジックパワー MP	D	すばやさ	C
こうげき	C	かしこさ	A



バギ、ヒャド、ザキ、吹雪、デン、ボミエ、メガンテ系などの性能が高く、それ以外の特技には性能がかなり低い。捕まえてきた感だと息攻撃しか覚えれないの、おすすめ配合のように、ひとり対戦で使える特技を覚えさせよう。能力値では攻撃力が他比べて伸びやすいぞ。

モンスター耐性グラフ



次なる配合先

これを血統にボックススライムを配合してミミックにするといいかも！

生息地

バザー端のとびら(6~10)
格闘場左のとびら(1~12)

次なる配合先

70/137

生息地

バザー端のとびら(11~20)
メダルのとびら(1~8)
まよいのとびら(1~22)
他国マスター



- ゴールデンゴレム ●他(LV19~38) ●だいぼうぎょ固
- めいそう ●ピックバン ●ひかりのはどう
- (LV99~118) ●におうだち固
- ゴートドン ●ベホマ ●ザオリク
- ユニコーン ●ベホマ ●ザオリク
- リザードマン ●まじんざり



- あくまのカガミ ●他(LV79~98) ●だいぼうぎょ
- ゴレム ●ハッスルダンス
- (LV139~1) ●めいそう
- きりさきとエロ ●せいしんとういつ
- (LV99~118) ●ベホマ
- キングスライム ●ザオリク
- (LV119~138) ●まじんざり
- アンドレアル ●ひかりのはどう

完成(かんせい)
血統(けつとう)
相手(あいて)

完成(かんせい)
血統(けつとう)
相手(あいて)

●…特技によって覚える。 ○…思いついたあとのこす。 □…思いついたあとに忘れる。

●…特技によって覚える。 ○…思いついたあとのこす。 □…思いついたあとに忘れる。





キラマシン

覚える特技 (おぼえるてき)

しっぼうづき (13)
さみだれぎり (16)
れんそくこうげき (20)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	I
MP	E	すばやさ	A
こうげき	D	かしこさ	A

ザキ、メガンテ系には無敵で、
ヒャド、吹雪系の特技にも強い耐
性をもっているぞ。その他の攻撃
呪文やマヌーサ、ラリホー、メダ
パニ、マヒ、毒、呪い系にも平均
的な耐性をもっている。逆にそれ
以外のマホトーン、マホトラ、ボ
ミエ、1ターン休み、踊り封じ系な
どの特技にはかなり耐性が低い。

モンスター耐性グラフ



ゴールデンゴレム



覚える特技 (おぼえるてき)

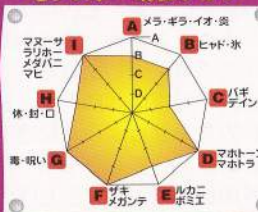
バツグンしょうかん (21)
ひかりのはどう (24)
ビッグバン (37)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	A
MP	D	すばやさ	A
こうげき	C	かしこさ	A

物質系最強モンスターだけあつ
た各耐性、能力値がとても高い。
相手の特技を無効にする特技も多
くもっておりマホトーン、マホト
ン、ザキ、メガンテ、呪い、毒、
マヌーサ、ラリホー、メダパニ、
マヒ系には無敵。『マダンテ』に
も耐性があり????系に匹敵する
ほど能力が高いのだ。

モンスター耐性グラフ

次なる
配合先

70/72/85/88/97/107/108/
111/112/113/115/118/119/
120/121/123/125/126/127/
129/130/132/150/155/161/
180/189/195/196/201/202/
203/217/221/230/239/252/
253/261/262

生
息地

バザー端のとびら (21~20)
他国マスター

次なる
配合先

63/92/117/141/149/157/
186/209/210/214/225/
237/238/240/241/242/
244/247/248/249/251/
254/258/259/260/269/
272

生
息地

配合でしか作れない



キラマシン

ゴールデンゴレム

ビッグバン
ひかりのはどう
バツグンしょうかん
めいそう

ひょうがましん

●だいぼうぎょ
●にやうだち
●のろいのことば
●ぶぎみなひかり

キングレオ

●おたけび

メタルドラゴン

●メタルドラゴン



ゴールデンゴレム

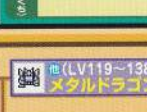
ひかりのはどう
ビッグバン
バツグンしょうかん
めいそう

ひょうがましん

●だいぼうぎょ
●にやうだち
●のろいのことば
●ぶぎみなひかり

メタルドラゴン

●メタルドラゴン



ひょうがましん

●だいぼうぎょ
●にやうだち
●のろいのことば
●ぶぎみなひかり

メタルドラゴン

●メタルドラゴン

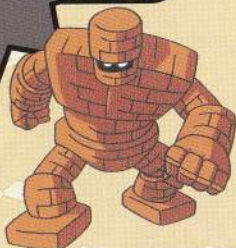


■…特技によって思いつく。 □…思いついたあとのこす。
×…思いついたあとに忘れる。



■…特技によって思いつく。 □…思いついたあとのこす。
×…思いついたあとに忘れる。

物質(ぶっしつ)系



ゴーレム

覚える特技 (おぼえるとくぎ)

きあいをためる (13)
ちからをためる (15)
だいぼうぎょ (15)

成長力 (せいちょうりょく)

ヒットポイント HP	C	ぼうぎょ	B
マナウエ MP	E	すばやさ	B
こうげき	C	かしこさ	C

物質(ぶっしつ)系



さまようよろい

覚える特技 (おぼえるとくぎ)

ハイミ (2)
メタルぎり (13)
まじんぎり (16)

成長力 (せいちょうりょく)

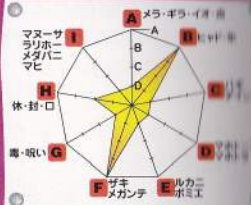
ヒットポイント HP	D	ぼうぎょ	D
マナウエ MP	E	すばやさ	A
こうげき	D	かしこさ	B

物質系

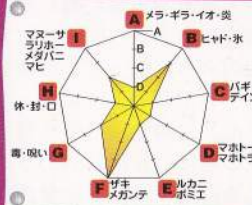
ゴーレム

ヒャド、吹雪、ザキ、メガンテ系の特技に無敵。その他の特技では、1ターン休み、踊り封じ、口をふさぐ系に少し耐性をもつ。それ以外の特技にはほとんど耐性がないので注意しよう。配合で作るときは、どろにんぎょうやマドハンドのLVを最高まで上げ、+値を増やすようにしよう。

モンスタースタビリティグラフ



モンスタースタビリティグラフ



物質系

さまようよろい

次なる配合先

160/243

生息地

まもりのとびら (6、ぬし)
他国マスター

次なる配合先

140/194

生息地

バザー端のとびら (6~10)
メダルのとびら (6~18)
他国マスター



ゴーレム

だいぼうぎょ
ちからをためる

どろにんぎょう

みかわしやく
ふしぎなおどり

どろにんぎょう

ハッスルダンス

マドハンド

マドハンド

マドハンド

マドハンド

●おおこえてさけふ
●うけなし
●あしほらい

完成 (かんせい)
血統 (けつとう)
相手 (あいて)



さまようよろい

メタルぎり

ゴールデンゴーレム

ビッグバン
バスウしょうかん
ひかりのはどう
めいそう

まおうのつがい

せいしんとういつ

ひょうがまじん

ふうかんまじん

がいこつげんし

がいこつげんし

●だいぼうぎょ

●におうだち

完成 (かんせい)
血統 (けつとう)
相手 (あいて)

●…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとのこず。
☒…思いついたあとに忘れる。

●…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとのこず。
☒…思いついたあとに忘れる。



物質(ぶっしつ)系



トートেমキラ

覚える特性 (おぼえるとくせい)

メガンテ (2)
バギ (3)
せいれいのうた (28)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	C
MP	C	すばやき	C
こうげき	C	かしこさ	C

バギ、ティン、ヒャド、吹雪、ザキ、メガンテ系に強く、その他の特技にはかなり弱い。おすすめ配合のように作って、回復のエキスパートに育て上げよう。成長させると、仲間全員を生き返らせる貴重な特技「せいれいのうた」を覚えるので、パーティ全滅の危機のときなどに活躍するかも！

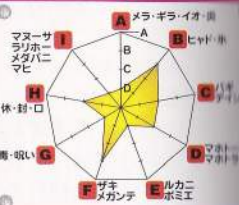
次なる
配合先

146/147/151/160/
169

生
息地

バザー端のとびら (6~10)
牧場のとびら (6~11)
ちえのとびら (1~5)

モンスター耐性グラフ



とげぼうず

物質(ぶっしつ)系



覚える特性 (おぼえるとくせい)

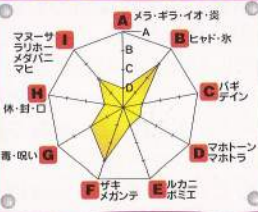
メガンテ (2)
スライムたたき (13)
かくとびあがる (21)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	C
MP	D	すばやき	D
こうげき	D	かしこさ	A

メラ、ギラ、ティン系などの攻撃呪文に弱く、ヒャド、吹雪、ザキ、メガンテ系には強い。その他のほとんどの特技に弱く、配合を繰り返して耐性を上げるようにしよう。めずらしい特技の「スライムたたき」を覚えるが、それに加えて対戦で役立つ強力な特技もどんどん覚えさせたい。

モンスター耐性グラフ



次なる
配合先

とげぼうず同士で配合は
くだんいわにするといいか
も！

生
息地

バザー端のとびら (6~10)
しあわせのとびら (17)
さそいとびら (1~8)



ゴールデンゴレム

他 (LV19~38)

ひょうがまじん ●だいぼうぎょ◎

ひかりのはどう
ビッグバン
バズルしようかん
めいそう

他 (LV79~98)

ようかんまじん ●におうだち◎

ひとくいそう

他 (LV59~78)

マンイーター ●なめまわし

マホトーン

マンイーター

マンイーター

マンイーター

マンイーター

マンイーター

マンイーター

マンイーター



ゴールデンゴレム

他 (LV19~38)

ひょうがまじん ●だいぼうぎょ◎

ひかりのはどう
ビッグバン
バズルしようかん
めいそう

他 (LV79~98)

ようかんまじん ●におうだち◎

さそりアーマ

他 (LV139~)

ホーンビートル

まじんざり

他 (LV139~)

ホーンビートル

ホーンビートル

ホーンビートル

ホーンビートル

ホーンビートル

ホーンビートル

ホーンビートル

●…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとのこす。
◎…思いついたあとに忘れる。

●…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとのこす。
◎…思いついたあとに忘れる。

物質(ぶっしつ)系



どろにんぎょう

覚える特技 (おぼえるとくぎ)

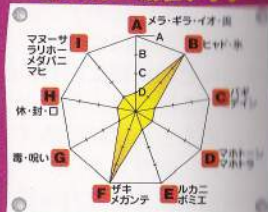
みかわしやく (10)
ふしぎなおどり (11)
ハッスルダンス (19)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	D
MP	E	すばやさ	E
こうげき	D	かしこさ	D

メラ、ギラ、炎、デイン系の特技に弱く、それ以外の攻撃呪文にも少し強い程度。ただ、ヒヤド、吹雪、ザキ、メガンテ系の特技には無敵だぞ。マヌーサ以外の状態異常系の特技には、かなり耐性が低い。『ハッスルダンス』を覚えるので、パーティの回復役として使うといいだろう。

モンスター耐性グラフ



ネジまきどり

覚える特技 (おぼえるとくぎ)

キアラル (7)
キアリック (9)
すべてをすいこむ (14)

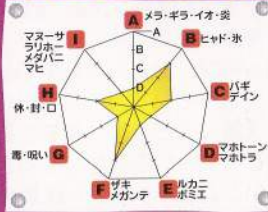
成長力 (せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	D
MP	D	すばやさ	B
こうげき	E	かしこさ	D



ヒヤド、吹雪、ザキ、メガンテ系の特技に強い。バギ、デイン、ターン休み、踊り封じ、口をふさぐ系にも少し耐性をもつ。それ以外の特技には、耐性がかなり低いので注意しよう。おすすめ配合のように、ゴールドゴレムやにじくじゃくを配合に使うと耐性や能力値が高くなるぞ。

モンスター耐性グラフ



次なる配合先 (つぎのあわせり)

246

生息地 (せいそくち)

バザー端のとびら (1~5)
井戸のとびら (6~11)
ちからのとびら (1~5)

次なる配合先 (つぎのあわせり)

79/147

生息地 (せいそくち)

バザー端のとびら (1~5)
やすらぎのとびら (1~3)

どろにんぎょう
ハッスルダンス

マドバンド
あしばらい

おどるほうせき ●マホトーン
●まじんざり
●ザオリク
●ベホマ

マドバンド
おどるほうせき

●ばくれつけん
●おおこえでさけぶ
●ぶちキンク

完成 (かんせい)
血統 (けつとう)
相手 (あいて)

ネジまきどり

ゴールデンゴレム
めいそう
バズウしょうかん
ひかりのはどう

●だいぼうぎょ
●ひょうがまじん
●におうだち
●のろいのこば

にじくじゃく
マダンテ

●ホーダブリザード
●べホマ
●マジックバリア

完成 (かんせい)
血統 (けつとう)
相手 (あいて)

●…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとのこす。
☒…思いついたあとに忘れる。

●…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとのこす。
☒…思いついたあとに忘れる。

物質系

ネジまきどり

物質(ぶっしつ)系



のろいのランプ

覚える呪文 (おぼえるまじく)

ピオラ(2)
スカラ(3)
バイキルト(18)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	D
MP	C	すばやさ	B
こうげき	C	かしこさ	B

モンスター耐性グラフ



ヒャド、吹雪、バギ、ザキ、メガンテ、1ターン休み、踊り封じ、口をふさぐ系に強く、ティン、マホトーン、マホトラ系にも少し耐性をもっている。それ以外の特技には弱く、ラリホーやマヒ系の特技で1ターン動けなくなることも多い。『バイキルト』は使える特技なので、最後まで残しておこう。

次なる
配合先

64/112/118/220/
239/259

生息地
(なまき)

バザー端のとびら(11~20)
図書館のとびら(1~15)
他国マスター



ゆさいめらう

バイキルト

完成(かんせい)
血戦(けつとう)
相手(あいて)



キラーマシン

ばくれつけん



ひとくいサーベル



ユニコーン ●ザオリク



たじくじゃく

ひかりのはどう
だいぼうぎょ
マダンテ



(LV79~98)
ホークフリスガード



(LV39~58) ●マジックバリア
ひくいどり ●ベホマ

物質(ぶっしつ)系



ばくだんいわ

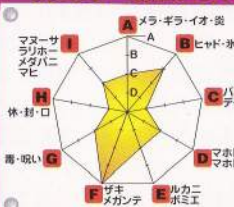
覚える呪文 (おぼえるまじく)

メガンテ(2)
めいそう(27)
メガザル(33)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	D
MP	C	すばやさ	E
こうげき	C	かしこさ	B

モンスター耐性グラフ



炎、吹雪、ヒャド系の特技に強く、ザキ、メガンテ系に対しては無敵。苦手な特技はイオ、バギ、ティン系の攻撃呪文と1ターン休み、踊り封じ、口をふさぐ、マヌーサ系の状態異常系の特技。その他の特技に対しては普通の耐性をもっている。『めいそう』を覚えるのでHPが少なくなっても安心だ。

次なる
配合先

102/173/194/196/
202/218

生息地
(なまき)

バザー端のとびら(21~29)
他国マスター



ばくだんいわ

完成(かんせい)
血戦(けつとう)
相手(あいて)



キラーマシン

ばくれつけん



ひとくいサーベル



さそりアーマー

まじんざり



(LV139~) ●ホーンビートル ●めいそう



(LV139~) ●どくこうげき

■…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとのこす。
□…思いついたあとに忘れる。

■…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとのこす。
□…思いついたあとに忘れる。



物質(ぶっしつ)系



バルザック

覚える特技 (おぼえるとくぎ)

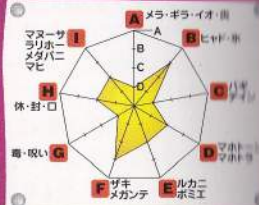
イオ(5)
デイン(7)
グランドクロス(29)

成長力 (せいちょうりょく)

ミッドナイト HP	D	ぼうぎょ	D
マシナリ MP	C	すばやさ	A
こうげき	C	かしこさ	C

能力値が高く、覚える特技も強力だが、耐性は平均的。ヒャド、吹雪、ザキ、メガンテ系以外の攻撃呪文に弱く、マヒや毒、呪い系など状態異常系の特技もにがて。防御系の特技をたくさん覚えさせたいところだ。「マダンテ」には少し耐性があるので、育てれば対戦で活躍してくれるかも。

モンスター耐性グラフ



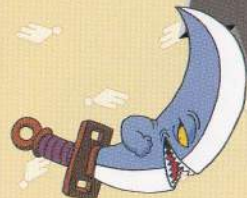
ひとくいサーベル

覚える特技 (おぼえるとくぎ)

マホトラ(8)
マヒこうげき(10)
あくまざり(13)

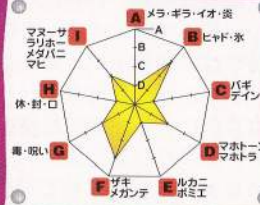
成長力 (せいちょうりょく)

ミッドナイト HP	C	ぼうぎょ	C
マシナリ MP	E	すばやさ	A
こうげき	C	かしこさ	C



どの特技にもあまり耐性が高くはないので、対戦ではダメージを受けたり行動不能になったりと苦労するはず。とりあえず、ヒャド、吹雪、ザキ、メガンテ系の特技には高い耐性をもっている。使う特技の「マヒこうげき」を覚えるので、対戦相手を動けなくさせるのと有利に戦えるのだ。

モンスター耐性グラフ



次なる
配合先

98/156

生息地

バザー端のとびら(21~29)
他国マスター

次なる
配合先

115/252/253

生息地

バザー端のとびら(1~5)
井戸のとびら(9~11)
ゆうきのとびら(4~5)



バルザック

ゴールデンゴレム
ビッグバン
ひかりのはどう
パスウしようかん

④(LV19~38)
ひょうがまじん

●だいぼうぎょ

④(LV79~98)
ようかんまじん

りゅうおう

めいそう

④(LV139~)
まおうのつがい

●せいしんとういつ
のろいのことば

④(LV119~138)
アンドリアル

●ザオリク



ひとくいサーベル

うごくせきそう

めいそう

さまようよろい

④(LV119~138)
ダンジョンスエビ

●だいぼうぎょ

ファンキーバード

ロックちよう

●くろいきり
パスウしようかん

④(LV59~78)
ダンスキャロッド

●さそうおどり
パイキルト

■…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとのこす。
□…思いついたあとに忘れる。

■…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとのこす。
□…思いついたあとに忘れる。





ひょうがまじん

覚える特技 (おぼえるとくぎ)

つめたいいき (4)
 ヒヤド (6)
 だいぼうぎょ (15)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	C
MP	D	すばやさ	D
こうげき	C	かしこさ	D

氷河(ひょうが)だけあって、ヒヤド、吹雪(ふぶき)系には完全無敵。さらにザキ、メガンテ系も無効にする。その他の特技では、攻撃呪文とルカニに多少強いが、状態異常系の特技にはかなり弱い。配合時に回復系の特技や、成長させると覚える「だいぼうぎょ」を覚えさせて守りを固めよう。

モンスター耐性グラフ



マドハンド

覚える特技 (おぼえるとくぎ)

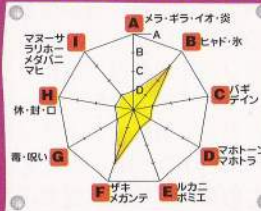
おしほらい (7)
 はかまをよぶ (18)
 うけながし (19)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	D
MP	D	すばやさ	D
こうげき	C	かしこさ	D

全体的に特技の耐性が弱い、物質系の他のモンスターと同じくヒヤド、吹雪、ザキ、メガンテ系には高い耐性をもっている。おすすめ配合のように守備と回復系の特技をたくさん覚えさせるようにしましょう。「うけながし」を覚えるので、直接攻撃の得意な対戦相手にはけっこう役に立つぞ。

モンスター耐性グラフ



次なる配合先

63/92/117/149/157/186/
 209/210/214/225/237/
 238/240/241/242/244/
 245/247/248/249/251/
 254/258/260

生息地 (きそくち)

他国マスター

次なる配合先

246/250

生息地 (きそくち)

バザー端のとびら (1~5)
 おもいでのとびら (1~2)
 まもりのとびら (3~5)



ひょうがまじん

だいぼうぎょ

メタルドラゴン

龍 (りゅう) 龍 (りゅう) (LV119~138) アンドリアル

●ザオリク ●ひかりのはどう

龍 (りゅう) 龍 (りゅう) (LV139~) うごくせきぞう

●めいそう

ワイトキング

龍 (りゅう) 龍 (りゅう) (LV139~) しにがみぞく

●ベホマズン ●マダンテ ●バズウしょうかん

龍 (りゅう) 龍 (りゅう) キングススライム

●ベホマ

マドハンド

おどろほうせき

マホトーン

龍 (りゅう) 龍 (りゅう) (LV ~) うごくせきぞう

●めいそう

スライムボーグ

キングススライム

ベホマ

ザオリク

ぶちキング

龍 (りゅう) 龍 (りゅう) (LV139~) しにがみぞく

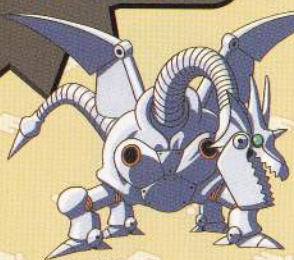
●だいぼうぎょ
 ●ベホマズン
 ●バズウしょうかん
 ●マダンテ

■…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとのこす。
 □…思いついたあとに忘れる。

■…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとのこす。
 □…思いついたあとに忘れる。



物質(ぶつしつ)系



メタルドラゴン

覚える特技 (おぼえるとくぎ)

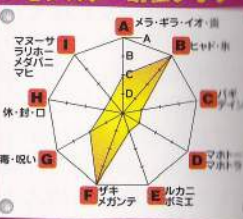
すなけむり(11)
みなごろし(13)
がんせきおとし(17)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	C
MP	D	すばやさ	A
こうげき	D	かしこさ	A

吹雪系、メガンテ系には完全無敵。ヒャド、メガンテ、毒、マヒ系の特技にも強い。その他の特技ではバギ、デイン系がにがてで、それ以外の攻撃呪文には平均的な耐性をもっている。マホトーン、ルカニ、1ターン休み、マヌーサ系など状態異常系の特技が弱点。攻撃力と守備力は高いぞ。

モンスター耐性グラフ



ようがんまじん

覚える特技 (おぼえるとくぎ)

メラ(2)
ひのいき(4)
みがわり(6)

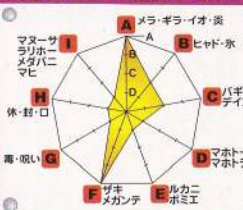
成長力 (せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	C
MP	C	すばやさ	D
こうげき	C	かしこさ	D



デイン系の呪文に弱い。その他の攻撃呪文には耐性が高く、メラ、ギラ、炎、ザキ、メガンテ系の特技はすべて無効になってしまう。落岩だけにヒャド、吹雪系には弱いようだ。状態異常系の特技はメダバニ系に少し耐性がある程度で、それ以外はすべて耐性が低い。

モンスター耐性グラフ



次なる配合先

73/80/81/128/151/
244/245/256/261/
270

生息地

バザー端のとびら(21~29)
他国マスター

次なる配合先

63/92/110/117/149/157/
186/209/210/214/225/237/
238/240/241/242/244/245/
247/248/249/251/254/258/
260

生息地

他国マスター



メタルドラゴン

ゴールデンゴレム
ビッグバン
ひかりのはどう
めいそう

●(LV19~38) だいぼうぎょ
●(LV79~98) ぼうがんまじん

アンドリアル

●(LV99~118) スカイドラゴン ●ザオリク

●(LV139~) バズウしょうかん
●ベホマズン
●マダンテ



ようがんまじん

におうだち
めいそう

メタルドラゴン

●(LV139~) クレイトドラゴン ●バイキルト

●ダンジョンえび ●だいぼうぎょ

キングレオ

●(LV139~) キラーマシン ●せいしんとういつ

ばくれつけん

●ユニコーン ●さそうおどり
●ベホマ
●ザオリク

■…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとのこす。
□…思いついたあとに忘れる。

■…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとのこす。
□…思いついたあとに忘れる。

????系



エスターク

覚える特技 (おぼえるとく)

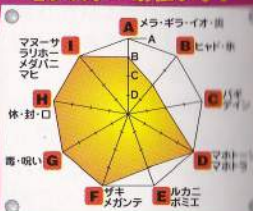
さみだれぎり (16)
れんぞくげき (20)
ギガスラッシュ (34)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	A	ぼうぎょ	C
MP	A	すばやさ	A
こうげき	A	かしこさ	A

ディン系の呪文に比較的弱く、メラ、ヒャド、吹雪系の耐性も少し低い。その他の攻撃呪文には強く、特にルカニ、ボミエ、マヒ系以外の特技には完全無敵。攻撃力と守備力が高いので、攻撃呪文よりも『せいしんとういつ』や『ギガスラッシュ』などで相手に大ダメージを与えよう。

モンスター耐性グラフ



次なる配合先

272/273

生息地

ねむりのとびら (30, めし)
※ただし、ここでは仲間にならない

配合

エスターク
ギガスラッシュ

デスバサロ
ジゴスパーク
ばくれつけん

デュラン
しんりゅう

●ビッグバン
●めいそう

キングレオ
キラーマシン

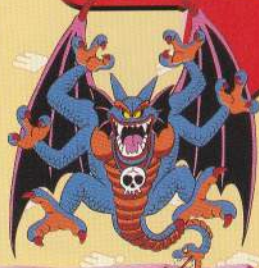
●せいしんとういつ
●ユニコーン

●ベホマ
●ザオリク

完成 (かんせい)
血統 (けつとう)
相手 (あいて)

■…特技によって思いつく。 ○…思いついたあとのこす。
□…思いついたあとに忘れる。

????系



シドー

覚える特技 (おぼえるとく)

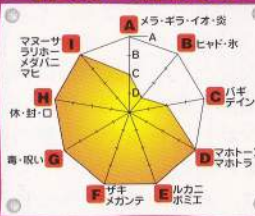
ひのいき (4)
つめたいいき (4)
リゴスパーク (35)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	D
MP	A	すばやさ	A
こうげき	C	かしこさ	A

すべての状態異常系の特技とザキ、メガンテ系にほぼ無敵。弱点は炎、吹雪系なので、息攻撃をもつ相手には注意しよう。その他のメラ、ギラ、イオ、ヒャド、バギ、ディン系の攻撃呪文にはそこそこ強い程度だ。成長は遅いがL V 35で覚える『ジゴスパーク』は強力な特技だぞ。

モンスター耐性グラフ



次なる配合先

264/266

生息地

はかいのとびら (29, めし)
※ただし、ここでは仲間にならない

配合

シドー
ジゴスパーク

ジャミラス

アクバー

●せいしんとういつ

●にじくじゃく

●だいぼうぎょ
●ひかりのはどう
●マダンテ

ローズトララー

コバクそう

●マジックバリア
●バイキルト

●りゅうおう

●めいそう

完成 (かんせい)
血統 (けつとう)
相手 (あいて)

■…特技によって思いつく。 ○…思いついたあとのこす。
□…思いついたあとに忘れる。



????系



ゾーマ

覚える特技 (おぼえるとく)

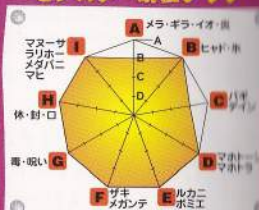
つめたいいき (4)
いてつくはどう (21)
ビッグバン (37)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	D
MP	A	すばやさ	A
こうげき	A	かしこさ	A

????系の種族の中では耐性の強さがトップクラス。イオ、ヒャド、バギ、ザキ、メガンテ系の攻撃呪文と、状態異常系の特技にほぼ無敵の耐性をもっている。『マダンテ』にも強く、攻撃力も高いので、対戦では活躍してくれるだろう。メラ、デイン系の特技には注意したい。

モンスター耐性グラフ



ダークドレアム

覚える特技 (おぼえるとく)

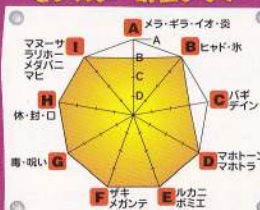
ひのいき (4)
つめたいいき (4)
デイン (7)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	A	ぼうぎょ	C
MP	A	すばやさ	A
こうげき	A	かしこさ	A

すべての特技に対して耐性が高く、これといった弱点をもっていない。『マダンテ』にも強く、ヒャド系以外の攻撃呪文が少し効く程度だ。配合して作れるモンスターの最終型だけあり、攻撃力や守備力など能力値も高く、成長させるとほぼ最大になる。『わたぼう』を残すかどうかで悩もう！

モンスター耐性グラフ



次なる配合先

266/268

生息地

しはいのとびら (30, めし)
※ただし、ここでは仲間にならない

次なる配合先

これが最終型なので、あとは配合を繰り返して増やそう！

生息地

配合でしか作れない



ゾーマ

ビッグバン
いてつくはどう

完成 (かんせい)
血統 (けつとう)
相手 (あいて)

わゆうおう
めいそう

まおうのつかい ●せいしんとういつ

(LV119~138) ●ザオリク
アンドリアル ●ひかりはどう

シドー
ジゴスパーク

ジャミラス

ローズバトラ ●ばくれつけん



ダークドレアム

ギガデイン

完成 (かんせい)
血統 (けつとう)
相手 (あいて)

デスラム-A (最終)

いてつくはどう
ビッグバン
せいしんとういつ

わたぼう
まねまね
バルブンテ

デスラム-A (変身) ●やみのはどう

ムドー ●もうどくのいき

はいごうナジ

はいごうナジ

■…特技によって思いつく。 □…思いついたあとのこす。
⊠…思いついたあとに忘れる。

■…特技によって思いつく。 □…思いついたあとのこす。
⊠…思いついたあとに忘れる。



????系
ダークドレアム

????系



デスタムーア

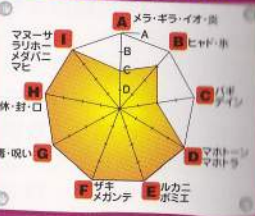
覚える特技 (おぼえるとくぎ)

タツツウしょうかん (21)
ジゴスパーク (35)
ビッグバン (37)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	C	ぼうぎょ	D
MP	A	すばやさ	A
こうげき	A	かしこさ	A

モンスター耐性グラフ



マヒ、マホトラ系以外の状態異常系特技にはほぼ無敵。攻撃系の特技では、メラ、炎系、バギ、ディン系の攻撃呪文にダメージを受けてしまう。成長させると『ビッグバン』などの強力な特技を覚えてくれるぞ。デスタムーア (変身) にするときはさそりアーマーを強く育てておこう。

次なる配合先

267/268

生息地

がんこじいさんのとびら (30、めし)
※ただし、ここでは仲間にならない

デスタムーア

ジゴスパーク
バズウしょうかん

完成 (かんせい)
血統 (けつとう)
相手 (あいて)

- ミルドラス (変身) ●ギガディン
いてつくはどう
- ミルドラス ●ギガディン
- (LV99~118) ●マホカンタ
デンタザウルス ●くろいきり
- ゾーマ ●めいそう
ビッグバン
- リュウおう ●めいそう
- ジドー

????系

デスタムーア (最終)

さいしゅう

覚える特技 (おぼえるとくぎ)

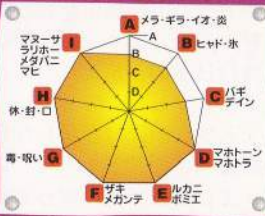
せいしんとういつ (19)
いてつくはどう (21)
ビッグバン (37)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	A	ぼうぎょ	C
MP	A	すばやさ	A
こうげき	A	かしこさ	A



モンスター耐性グラフ



炎系、吹雪系、ディン系が少し効く程度で、その他の特技にはほぼ無敵。耐性だけならダークドレアムにも匹敵するのだ!!
LVは上がりにくいが、能力値の伸びが高いため、戦闘での即戦力になるだろう。覚える特技も強力なものばかり。????系最強クラスの実力をもっている。

次なる配合先

265

生息地

配合でしか作れない

デスタムーア

せいしんとういつ
ビッグバン
いてつくはどう

完成 (かんせい)
血統 (けつとう)
相手 (あいて)

- デスタムーア (変身) ●バズウしょうかん
- デスタムーア ●バズウしょうかん
- さそりアーマー ●まじんざり
- ムドー ●もうどくのいき
- パラモス ●ジゴスパーク
- タークホーン ●マホトーン

●特技によって思いつく。 ◎思いついたあとのこす。
☒思いついたあとに忘れる。

●特技によって思いつく。 ◎思いついたあとのこす。
☒思いついたあとに忘れる。

????系
デスタムーア (最終)

????系



デスタムーア(変身)

覚える特性 (おぼえるとく)

ひのいき (4)
たいあたり (13)
やみのはどう (22)

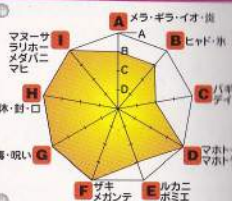
威力力 (せいきりょく)

HP	C	ぼうぎょ	D
MP	A	すばやさ	A
こうげき	A	かしこさ	A

変身前と比べて、メラ、バギ、マホトラ系の特技に耐性が高くなるが、炎系、デイン系に弱いことは変わらない。またルカニ、ボミエ系にも少し弱くなる。

デスタムーア(変身)から最強の剣技「ギガスラッシュ」に対して、少し耐性が高くなってくるのがうれしいところだ。

モンスター耐性グラフ



デスピサロ

????系



覚える特性 (おぼえるとく)

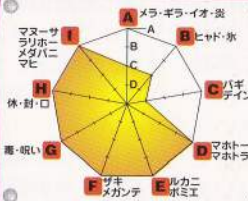
ひのいき (4)
れんぞくこうげき (20)
ジゴスパーク (35)

威力力 (せいきりょく)

HP	D	ぼうぎょ	D
MP	A	すばやさ	A
こうげき	A	かしこさ	A

弱点は炎、吹雪、デイン系の特技。とはいえ、状態異常系の特技にほぼ無敵の耐性をもっているところが強みだ。攻撃呪文ではヒャド系に強く、その他は平均的な耐性をもつ。攻撃力が高く、覚える特技も「れんぞくこうげき」など直接攻撃向け。パーティの前線に立たせるといいかも。

モンスター耐性グラフ



次なる
配合先

265/267

生息地
配合でしか作れない

次なる
配合先

262/272

生息地
ねだやしのとびら (30、ぬし)
※ただし、ここでは仲間にならない



デスタムーア(変身)

やみのはどう

デスタムーア

ジゴスパーク
パスウしょうかん

さそりアーマー

まじんざり

ミルドラース

ゾーマ

ホーンビートル

ホーンビートル

ギガティン

いてつくはどう
ビッグバン

めいそう

めいそう



デスピサロ

ばくれつけん

デュラン

ゴールデンゴレム

ビッグバン
ひかりのはどう
パスウしょうかん

すしおうまる

マホトーン

スライム

スライム

ザオリク

ハッスルダンス

ハッスルダンス

ハッスルダンス

●…特技によって思いつく。 ○…思いついたあとのこす。
□…思いついたあとに忘れる。

●…特技によって思いつく。 ○…思いついたあとのこす。
□…思いついたあとに忘れる。



????系

ハーゴン

覚える特技 (きせき)

ギラ (4)
イオ (5)
タツウしょうかん (21)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	D
MP	A	すばやさ	A
こうげき	D	かしこさ	A

マホトラ、マヒ系以外の状態異常系の特技にほぼ無敵の耐性をもつ。攻撃呪文ではザキ、メガンテ系に無敵。炎系、吹雪系、デイン系にかなり弱く、その他の呪文にも強い方ではない。

もともと覚える特技はあまり強くないので、配合で対戦時に使える強力な特技を覚えさせよう。

モンスター耐性グラフ



バラモス

覚える特技 (きせき)

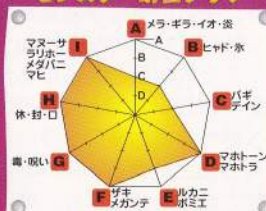
イオ (5)
がんせきおとし (17)
ジゴスパーク (35)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	D
MP	A	すばやさ	B
こうげき	D	かしこさ	B

デイン系の呪文に弱く、他の攻撃呪文にもあまり強くない。他の????系より耐性の能力値が少し低いが、状態異常系の特技には全体的に高い耐性をもっている。バラモスを作り出すまでの手順が短いので、1体1体のモンスターのLVを高く上げてから配合するようにしよう。

モンスター耐性グラフ



次なる配合先

271/274

生息地

はかいのとびら (29, めし)
※ただし、ここでは仲間にならない

次なる配合先

267/274

生息地

あやつりのとびら (27, めし)
※ただし、ここでは仲間にならない



ハーゴン

バズウしょうかん

ワイトキング

他 (LV139~) ●ベホマゾン
●たいぼうぎょ
●マダンテ

他 (LV119~138) ●ばくれつけん
●ロックちよう

メタルキング

ジゴスパーク

他 (LV99~118) ●ザオリク
●キングスライム

他 (LV139~) ●バルブンテ
●メタルドラゴン



バラモス

ジゴスパーク

ハーゴン

バズウしょうかん

ワイトキング

●ギガティン

メタルキング

やまたのおろち

ばくれつけん

他 (LV119~138) ●ザオリク
●ひかりのほう
●どくのいき

メドーサボール ●ルカナン

■…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとのこず。
□…思いついたあとに忘れる。

■…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとのこず。
□…思いついたあとに忘れる。



????系



ミルドラース

覚える特徴 (おぼえるとく)

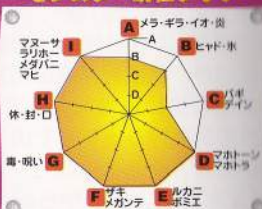
メラ(2)
イオ(5)
デイン(7)

成長力 (せいちょうりょく)

ミッドバイン HP	D	ぼうぎょ	D
マジックパワー MP	A	すばやさ	A
こうげき	A	かしこさ	A

マヒ、マホトラ系にちょっと弱い
いが、それ以外の状態異常系の特技にはほぼ無敵の耐性をもっている。また攻撃系の特技にも全体的に耐性が高い。ほかの????系と比べ耐性の能力値のバランスがよいのも魅力的だ。HPや攻撃力など能力値の伸びもよく、使いやすいモンスターだ。

モンスター耐性グラフ



次なる
配合先

266/268/273

生息地

バザー端のとびら(30、ぬし)
※ただし、ここでは仲間にならない

ミルドラース(変身)

覚える特徴 (おぼえるとく)

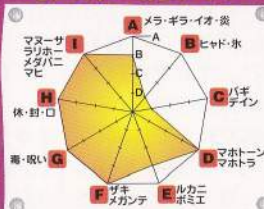
ひのいき(4)
いきをすいこむ(18)
いてつくはどう(21)

成長力 (せいちょうりょく)

ミッドバイン HP	A	ぼうぎょ	D
マジックパワー MP	A	すばやさ	A
こうげき	A	かしこさ	A

変身前と比べると、ヒヤド、バズ、デイン系の攻撃呪文に弱くなるが、炎系、マヒ系の特技に少し強くなる上に HPの伸びがよくなる。変身前に比べて全体的に特技がにがてな分、高いHPと攻撃力を生かして直接攻撃を任せるといいかも。デントザウルスを強くしてから配合するようにしよう。

モンスター耐性グラフ



次なる
配合先

266

生息地

配合でしか作れない



ミルドラース
ギガスラッシュ

エスターク
デスピサロ

キングレオ

ゴールドスライム
ビッグバン
ひかりのどう
バルブンテ

LV99~118
キングスライム
●ベホマ
●ザオリク
●まじんざり

ゴールドゴレム
●バズしようかん



ミルドラース
ミルドラース(変身)

エスターク
●ばくれつけん
●ギガスラッシュ

ゴールドスライム
●ビッグバン
●ひかりのどう

デントザウルス
LV39~58
キングゴブラ

●のろいのことば
●バイキルト

LV119~139
ダンジョンえび
●だいぼうぎょ

■…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとのこす。
□…思いついたあとに忘れる。

■…特技によって思いつく。 ◎…思いついたあとのこす。
□…思いついたあとに忘れる。

????系



ムドー

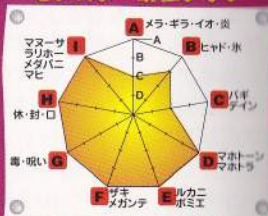
覚える特技 (かざりわざ)

ひのいき (4)
つめたいいき (4)
どくのいき (10)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	C
MP	A	すばやさ	A
こうげき	A	かしこさ	A

モンスター耐性グラフ



りゅうおう

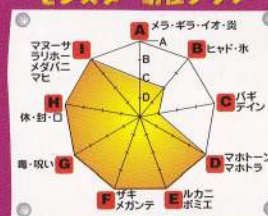
覚える特技 (かざりわざ)

ギラ (4)
めいそう (27)
ドラゴラム (28)

成長力 (せいちょうりょく)

HP	D	ぼうぎょ	D
MP	A	すばやさ	A
こうげき	D	かしこさ	A

モンスター耐性グラフ



弱点はデイン系の呪文とマダンテ。その他の特技には炎系、吹雪系、バギ系の攻撃系特技にほぼ無敵で、状態異常系の特技にもかなり高い耐性をもっている。

扉のぬして仲間のできるダークホーンを使って作るのが簡単だが、なるべくLVを上げてから配合したい。

マホトーンや毒、呪い系など状態異常系の特技にはかなり高い耐性をもっている。弱点はイオ、バギ、デイン系の攻撃呪文で、耐性がかかなり低い。????系の中では作るのが簡単な方。おすすめ配合のように、強力な特技を覚えさせながら作りたい。「めいそう」は使える特技だぞ。

次なる配合先

265/267

生息地

格闘場右のとびら (27、ぬし)
※ただし、ここでは仲間にならない

次なる配合先

62/123/170/181/
192/236/254/263/
264/266/274/276

生息地

やぼうのとびら (30、ぬし)
※ただし、ここでは仲間にならない

ムドー

もうどくのいき

完成 (かんせい)
血統 (けつとう)
相手 (あいて)

- 魔 パラモス ●バズウしょうかん
ジゴスパーク
- 魔 ハーゴン ●バズウしょうかん
- 魔 やまたのおろち ●ばくれつけん
- 魔 デークホーン ●ザオリク
マホトーン
- 魔 ユニコーン ●ザオリク
ベホマ
- 魔 りゅうおう ●めいそう

りゅうおう

めいそう

完成 (かんせい)
血統 (けつとう)
相手 (あいて)

- 魔 まおうのつかい ●ばくれつけん
- 魔 がいごつけんし ●ルカナン
- 魔 がいごつけんし ●ルカナン
- 魔 アンドレアル ●ザオリク
もうどくのいき
- 魔 スカイドラゴン ●ザオリク
- 魔 (LV139~) ●だいぼうぎょ
しにがみぞく ●ベホマズン
マダンテ

■…特技によって思いつく。 □…思いついたあとのこす。
✕…思いついたあとに忘れる。

■…特技によって思いつく。 □…思いついたあとのこす。
✕…思いついたあとに忘れる。



????系



ドラゴン りゅうおう(DRAGON)

覚える特技 お話のりゅう

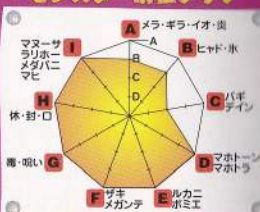
成長力 (せいちょうりょく)

ひのいき (4)
みなごろし (13)
ひかりのはどう (24)

HP	D	ぼうぎょ	D
MP	A	すばやさ	A
こうげき	C	かしこさ	B

状態異常系の特技にはほぼ無敵で、その他どの特技にも平均的に耐性が高いが、バギ、デイン系はにがてだ。変身前のりゅうおうに比べるとかなり耐性が高くなっており、????系の中でもかなり高い方。それに加えて『マダンテ』にも少し耐性があるのが大きな魅力だ。

monster 耐性グラフ



次なる
配合先

これを血統にシドーを配合してソーマにするといかも!

生息地

配合でしか作れない

りゅうおう(DRAGON)

ひかりのはどう

りゅうおう

めいそう

まおうのつかい

クレイトドラゴン

しんりゅう

ビッグバン

スカイドラゴン

やまたのおろち

モンスター ファイル さくいん MONSTERS FILE INDEX

【あ】

アークデーモン	192
アイアンタートル	107
アクバー	193
あくまのカガミ	237
あくまのきし	194
あくまのつば	238
アニマルゾンビ	217
あばれうしどり	132
アルミラージュ	108
アンクルホーン	195
アントベア	109
アンドリアル	82
イエティ	110
ウィングスネーク	83
ウインドマージ	218
うごくせきそう	239
エスターク	262
エビルシード	152
エビルスピリッツ	219
エビルフンド	240
おおイグアナ	84
オーガー	196
おおきづち	111
オーク	197
おこなめくじ	172
おおにわとり	133
おおみず	173
おおめだま	198
おどるほうせき	241
オニオーン	153
おぼけキャンドル	242
【か】	
がいこつけんし	220
ガブリン	154

かまいたち	112
ガメゴン	85
かりゅうそう	155
ガンコドリ	134
ギガンテス	199
ギズモ	243
キメラ	135
キャタピラー	174
キャットフライ	113
キラークレイブ	114
キラークグース	136
キラースコップ	115
キラールンサー	116
キラマシン	244
きりかぶおぼけ	156
キリキリバット	175
きりさきピエロ	200
キングコブラ	86
キングスライム	62
キングレオ	117
くさったしたい	221
グリズリー	118
グレートドラゴン	87
グレムリン	201
グレンデル	202
くんたいアリ	176
くんたいガニ	177
コアトル	88
ゴースト	222
ゴートドン	119
ゴールドンゴーレム	245
ゴールドンスライム	63
ゴーレム	246
コドラ	89
コハクそう	157

■…特技によって思いつく。 □…思いついたあとのこす。
□…思いついたあとに忘れる。



【さ】

さそりアーチャー	178
サボテンボール	158
さまようよろい	247
サンダーバード	137
じごくのもんばん	203
シドー	263
しにがみ	223
しにがみぞく	224
シャドー	225
ジャミラス	204
しりょうのきし	226
シルバードビル	205
じんめんじゅ	159
じんめんちょう	179
しんりゅう	90
スーパーテンツク	120
スカイドラゴン	91
スカルガルー	121
スカルゴ	227
スカルライダー	206
ずしおうまる	207
ストーンスライム	64
ストロングアニマル	122
スライム	65
スライムつむり	66
スライムツリー	67
スライムナイト	68
スライムファンク	69
スライムボーグ	70
スラッピー	71
せみもくら	180
ソードドラゴン	92
ソーマ	264

【た】

ダークアイ	208
ダーククラブ	228
ダークドリーム	265
ダークホーン	123
ダックカイト	138

ダンジョンえび	181
ダンスキャロット	160
テールイーター	182
デスタムア	266
デスタムア(最終)	267
デスタムア(変身)	268
デスピサロ	269
デスファレーナ	183
デスフラッター	139
デッドベッカー	140
デビルアーチャー	209
デュラン	210
デンタザウルス	93
とうちゅうかそう	184
トートムキラ	248
とげぼうず	249
とさかへび	94
ドラキー	141
ドラゴスライム	72
ドラゴン	95
ドラゴンキッズ	96
ドラゴンマッド	97
どろにんぎょう	250
ドルル	185

【な】

ナイトウィブス	229
にじくじゃく	142
ネジまきどり	251
のろいのランブ	252

【は】

ハーゴン	270
バオム	124
ばくだんいわ	253
はくれメタル	73
はさみくわがた	186
バトルレックス	98
はなカワセミ	143
はなまどう	161
はねスライム	74
バブルスライム	75

バラモス	271
バルザック	254
ビーンファイター	162
ひくいとど	144
ピクシー	211
ピッキー	145
ビックアイ	125
ひとくいそう	163
ひとくいサーベル	255
ひとつめピエロ	212
ひょうがまじん	256
ファラット	126
ファンキーバード	146
フーセンドラゴン	99
フェアリードラゴン	100
フェアリーラット	127
ぶちキング	76
ぶちスライム	77
ブテラノドン	101
ふゆうじゅ	164
ベビーサタン	213
ヘルコンドル	147
ヘルビースト	214
ヘルホーネット	187
ヘルボックル	165
ペロゴン	128
ボイズンリザード	102
ホイミスライム	78
ホークブリザード	148
ホーンビートル	188
ボーンブリスナー	230
ボックススライム	79

【ま】

まおうのつかい	231
マタンゴ	166
マッドプラント	167
マッドロン	232
マドハンド	257
マネマネ	233
マミー	234

マンイーター	168
マンドラゴラ	169
ミステリドール	258
ミストウイング	149
ミノーン	129
ミミック	259
ミルドラス	272
ミルドラス(変身)	273
ムドー	274
メーダ	189
メタルキング	80
メタルスライム	81
メタルドラゴン	260
メドーサボール	215
モーザ	150
ももんじゃ	130

【や】

やたがらす	235
やまたのおろち	103
ユニコーン	131
ようがんまじん	261
よろいムカデ	190

【ら】

ライオネック	216
ライバーン	104
リザードフライ	105
リザードマン	106
リップス	191
りゅうおう	275
りゅうおう(DRAGON)	276
ローズバトラー	170
ロックちょう	151

【わ】

ワイトキング	236
わたぼう	171

ドラゴンクエスト
モンスターズ

デリーのワンダーランド



ドラゴンクエスト モンスターズ

デリーのワンダーランド ©アーマープロジェクト・バードスタジオ・ENIX1999

公式ガイドブック3 最強マスター究極データブック

●企画・制作



株式会社 エニックス

●編集・構成



濱口正樹



竹部晴信 (STUDIO HARD)

●デザイン



大内寛治 (DNP MEDIA CREATE)

●ゲーム解析



佐々木清晃



明石拓也

●本文



添田寛明



桑木貴章

●編集協力



堀田美和



吉田優一


●カバー・本文イラスト 東映アニメーション株式会社、村上ゆみ子

1999年 3月19日 初版発行

1999年11月15日 7刷発行

発行人 福嶋康博

編集人 千田幸信

発行所  株式会社 エニックス

〒151-8544 東京都渋谷区代々木4-31-8

書籍編集 Tel.03-5352-6430

出版営業 Tel.03-5352-6441

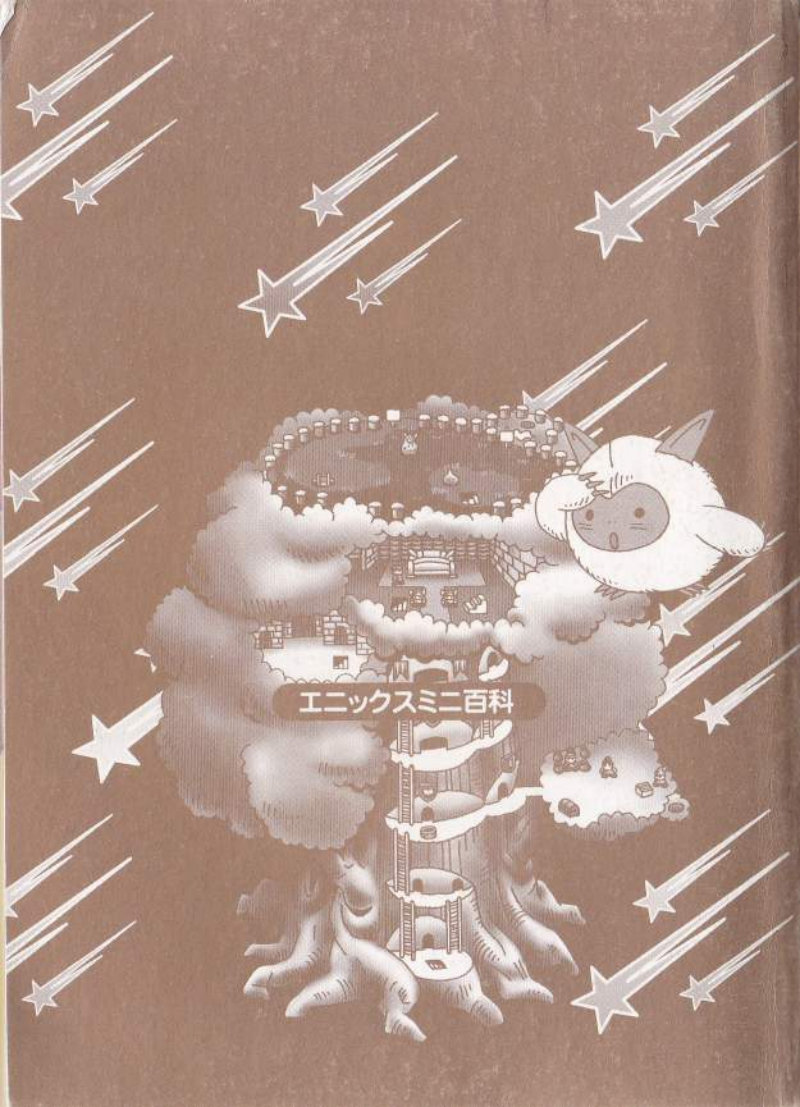
印刷所 大日本印刷株式会社

乱丁・落丁本はお取り替え致します。
無断転載・上演・上映・放送を禁じます。
定価はカバーに表示してあります。

©ENIX1998 Printed in Japan
ISBN4-87025-999-0 C0176



「ドラゴンクエスト モンスターズ デリーのワンダーランド」に関するご質問には、いっさいお答えできません。
特に電話でのご質問はご連絡ください。



エニックスミニ百科